OUR OPINIONS!

平成13年1月1日発行第8巻第1号通巻57号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

2001 1月号
定価 780YEN

ソフト批評スペシャル拡張版

Soft review
Special
Expansion version

GAME SOFT CROSS REVIEW
ゲームソフトクロス批評

- CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
- 高機動幻想 ガンパレード・マーチ
- ディノ クライシス2
- MotoGP
- 不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！ シレン城！
- エルドラドゲート 第1巻
- 東京魔人學園符咒封録
- ガンスパイク

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評

- エターナル アルカディア
- サイレントスコープ
- エクストリーム・レーシング SSX
- ARMORED CORE 2ほか

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

2001 1月号 January

1 特集

ソフト批評スペシャル 拡張版——8

ゲームソフト批評

連載・コラム

Art Direction/STOL

1分でわかる
今号のゲーム業界の動き
(9月中旬～11月中旬)

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング！

9月

21日　「X-Box(仮)」の正式名称およびロゴが決定。名称は「Xbox」に。①
東京ビッグサイトにて「第38回アミューズメントマシンショー」開幕（～23日）。

22日　幕張メッセにて「東京ゲームショウ2000秋」開催（～24日）。

24日　東京ビッグサイトにて「キャラクターカーニバル2000」開催。

28日　家庭用ゲームソフト公正取引協議会設立準備委員会が発足。公正競争規約の作成を目指す。

10月

1日　セガ、エンターテイメントステージ「net@」を一時終了。
コナミ、中国に家庭用ゲームソフト制作会社「コナミソフトウェア上海」を設立。
セガ、アミューズメント事業を分社化。セガアミューズメント東日本、東京、東海、関西、西日本の5社に。

5日　任天堂の米国法人ニンテンドウ・オブ・アメリカ（NOA）が、『ポケットモンスター』のキャラクターをドメイン名に使用したwebサイトに対し提訴。

11日　ハドソン、フランスのアンフォグラム社と合弁会社を設立 。ゲーム機用ソフトの開発・販売やネットワークコンテンツを開発していく。

13日　著作権管理法案が閣議で決定。著作権管理団体の新規参入が容易に。

17日　東京ビッグサイトにて「WORLD PC EXPO 2000」が開幕。ゲーム機関連の出展も多数（～21日）。②

26日　アメリカとカナダでPS2が発売。初回出荷の50万台を売り切った。

27日　セガ、ドリームキャストのアーキテクチャーをライセンス供与すると発表。同時に、他ゲーム機へのコンテンツ供給も推進していくと発表した。

31日　ランドネットDD、ランドネットの入会申し込み受け付けを一時停止。

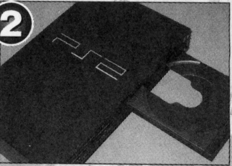
11月

1日　セガの社名が「株式会社セガ・エンタープライゼス」から「株式会社セガ」に変更。また、佐藤秀樹氏が代表取締役副社長に就任し、大山俊道氏が専務取締役に。香山哲氏が特別顧問に就き、入交昭一郎氏は取締役相談役に就任した。③
ジャレコが、「パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン(PCCWJ)」に社名を変更。
アスキー、ゲームソフト委託制作を中止し、自社開発中心に切り替え。

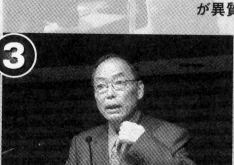
7日　Indrema Corporationが、Linuxをベースとしたゲームマシン「the Indrema L600」を発表。発売は2001年春。ソフトウェア開発キットや販売におけるライセンス料が無料。

9日　ゲームに投資する日本初の公募ファンド「ゲームファンド ときめきメモリアル」募集開始。

①
マイクロソフトが開発中の次世代ゲームマシンの正式名称は「Xbox」。ロゴも決定し、150社に及ぶメーカーがXbox参入を表明した。参入企業は今後も増加するとの見込みで、着々と進むマイクロソフトの計画が明らかになってきた。

②


PC用ゲーム発表はもちろんだが、特に目を引くのがPS2関連機器の出展。PS2に接続できるプリンターやフェイスマウントディスプレイ、ネットに繋いだ際に使用するブラウザなど、今までのゲーム機と比べていかにPS2が異質な存在であるかがよくわかる。

③

特別顧問としてセガのコンテンツ事業を統括するのは、メディアファクトリー常務取締役やマリーガルマネジメント取締役として有名な香山哲氏。体調が憂慮されていた大川会長の力強いコメントが印象的で安心感があった。

ハード略称

PS1‥プレイステーション1
PS2‥プレイステーション2
SS……セガサターン
DC……ドリームキャスト
N64‥ニンテンドウ64
SFC…スーパーファミコン
GB……ゲームボーイ
WS……ワンダースワン
NGP‥ネオジオポケット
PC……パソコン
Win……ウィンドウズ
AC……アーケード

ジャンル略称

RPG……ロールプレイングゲーム
ARPG…アクションRPG
SRPG…シミュレーションRPG
SLG……シミュレーションゲーム
AVG……アドベンチャーゲーム
STG……シューティングゲーム
3DSTG‥3Dシューティング
ACG……アクションゲーム
格闘ACG‥格闘ゲーム
RCG……レースゲーム
TBG……テーブルゲーム
SPG……スポーツゲーム
PZG……パズルゲーム
ETC……その他

セガの命運を握る大川功CSK総帥「中山も入交もダメでした」

「他ハードは既存の資産活用、新作はすべてネットゲーム」。この方針が意味するものは、「来期200億円の黒字」をはじき出すという、人の想像を超えた〝奇跡〟だ。

新生セガ、〝奇跡〟は起こったが……

『大川功』は生きていた——社名変更（セガ・エンタープライゼス→セガ）により名実とも新生セガがスタートした11月1日。都内で開催された「セガ・事業計画説明会」で、大川功CSK総帥が約半年ぶりに公の場へ姿を現した。

秋口から業界内で囁かれてきた〝大川氏重病説〟。それは、株式市場にもセガ株の暴落劇（上場初の1000円割れ）の一材料として大きな影を落としていた（①）。

ワンマンオーナーの危機はその企業の危機に等しい。まして打つ手のことごとくが裏目に出る4期連続最終赤字の企業に至っては。加えて、市場では「大川さんの存在は経営手腕うんぬんのレベルではない。あくまで資金源として見ている」とする関係者も少なくない。正直言って、一時は最悪の事態さえ危ぶむ声もあっただけに、「大川氏が説明会に出席する」の報は好材料として迎えられた。

会場に現れた大川氏。息を飲む出席者の前で、さらりとカミングアウトした。

「食道ガンを患ってました」

7月25日に診断を受け、医師から手術を勧められた身体だったという。「一人の身であればいい。だが、僕には1万数千人のグループ従業員がいる」。大川氏はリスクの大きい手術を断り、その後2カ月に渡り、放射線療法と免疫療法の闘病生活にすべてを賭けた。生と死の狭間をさまよった日々だったという。「ガンに対して闘志を燃やした。気功もやった」。考えられる治療はすべて行い、ベストを尽くした。そして9月19日に行った検査の結果、奇跡的にガンは消え、転移もなかったという。

しかし、何という人か。再発の懸念がないわけではなかろう。だが、既に功なり名を遂げた立志伝中の人物が、21世紀にならんとする今、信じられない奇跡を起こしたわけである。もう凄まじい生への執念としか言いようがない。

「もうカネとかモノはいらない。想い出が欲しい」。かみ締めるように言った大川氏の横顔には正直ジンときた。スピーチ終了後に万雷の拍手が沸き起こったことは言うまでもない。

——だが。嗚呼、これでセガにも奇跡が起きるのなら。明るい希望が少しでも持てるのならば。

打ち出された新方針

甦ったスーパーヒーローが下した決断。それはやっぱりというか、結局というか、「セガの最大の強みであるゲームコンテンツ、アーキテクチャーを生かし、『世界一のネットワーク・ゲーム・サービス・プロバイダー』（②）になる」

というものだった。まあ、昨年の今ごろにも同じような話をしているわけだが。ドリームキャスト（DC）事業継続の是非については1チップ化という苦肉の策を打ち出し、「白か黒ではない。灰色という選択もある」（大川氏）とお茶を濁すにとどまった。ソフト事業についてはついに他ハードへの供給を決断。世界シェア25%達成を目指すという。

大川氏はこの新方針とあわせ、新しい経営体制づくりにも相当な力を入れた。新人事は、米国でのDC値下げを受けた今3月期業績の大幅下方修正（最終損益1億5000万円の黒字→221億円の赤字・③）と時を同じくして発表された。「今の業績は悪いが、人事刷新で必ずセガは甦る」という内外へのアピールといえる。

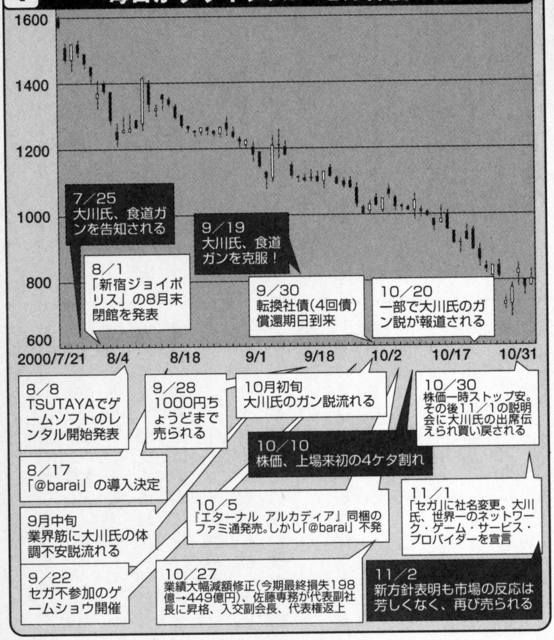
見どころは、佐藤秀樹専務の代表取締役副社長への昇格（入交昭一郎副会長は取締役相談役へ）、香山哲マリーガルマネジメント取締役の特別顧問（コンテンツ事業統括）就任、の2点。両氏を読み解くキーワードは、恐らく『他ハードへの供給』だろう。

ソフト戦略の全権担う香山氏

佐藤氏はCOO（戦略遂行）、大川社長は一歩引く形でCEO（戦略決定）という図式となる。「乱れていた社内の人心を再び結束させる上でも、生え抜きが代表となった意味合いは大きいのでは」（セガ関係者）。また、ここ誰の目にも〝接近〟が明らかな任天堂サイドも、懸念があったCSKor野村証券出身でないプロパーの代表就任を評価している。また、大川氏が会見で暴露したように、佐藤氏グループと入交氏の確執も見逃せない。「クリエイターマインドを理解する珍しい社長」とされ、社外の人間にも人望厚かった入交氏だが、予算・納期のオーバーに苦慮してきたと見られる佐藤氏とは結局ウマが合わなかったようだ。

もっとも、佐藤氏昇格より数倍注目したいのは、リクルート出身の香山氏招へい。香山氏と言えば、

1 毎日がクライシス！ セガ株価の推移



2 今後の経営方針

世界一のネットワーク・ゲーム・サービス・プロバイダー

プラットフォーム戦略
- 「プロダクト・プロバイダー」から「フォーマット・プロバイダー」へDCアーキテクチャをライセンスにより、マルチプラットフォームへ展開（DC互換ファミリーの拡大：PC、STB、AV機器、携帯電話、PDA等）
- 上記DCファミリーとDCに対し、今後も継続してソフト・ネットワーク（以下NW）サービスを提供

コンテンツ戦略
- NWのコンテンツを中心に、圧倒的No.1のコンテンツメーカーになる
- 既存のコンテンツ資産及び、新規コンテンツをDC以外の機器に提供する

アミューズメント戦略
- NWビジネスと連携し、新しい場所と価値を創造する
- 異業種との融合により、新しい遊びを提案する

ネツトワークサービス戦略
- セガの従来のビジネスにネットソリューションで高付加価値のNWサービスの提供
- NWサービス市場を構築し、No.1サービス・プロバイダーになる

3 セガの連結業績（百万円）

	売上高	経常利益	最終利益
97.3	432825	12884	2032
98.3	331605	▼7023	▼35635
99.3	266194	▼7279	▼42880
2000.3	339055	▼44271	▼42880
2001.3（予）	320000	▼16800	▼22100

ゲームファンには『巨人のドシン』でお馴染み、マリーガル（任天堂とリクルートの合弁会社）の最重要人物だ。メディアファクトリー・マリーガル両社を辞してのセガ陣営参入であり、業界内では「コンテンツをわかっている人」（アナリスト）との評判もある。

既にゲームボーイ版『サクラ大戦』で、任天堂とセガとの橋渡し役を行った香山氏だが、任天堂との交渉役（将来的にはSCE、マイクロソフトも）はもちろん、今後ソフト戦略の全権を請け負う〝セガの顔〟となるわけだ。

セガ株、再び下落へ

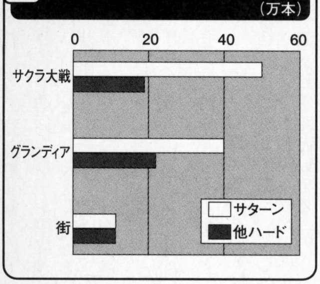
一連の施策はマーケットにどう評価されたのか。結論から言えば、説明会翌日（2日）の株価は前日比54円安と再び売り込まれる展開となった。「来期は200億円の営業黒字化を果たす」（山崎昇一執行役員）という具体的な数字も信任が得られなかったといえる。

もちろん、市場の評価が絶対ではない。新方針はともかく、今の株価水準がセガという企業のブランド価値を正確に表しているのかどうか、個人的に疑問を持っている部分もある。ただ、打ち出した〝セガの将来〟が支持されなかった意味合いの深さは絶対に受け止めるべきだ。ITバブルの痛みが癒えないマーケットがセガに欲していたのは、夢物語ではない確かな将来だったのだから。

ヴァーチャルの域を出なかった新方針を検証したい。

まず、①DC1チップ化によるパソコン、STB（セットトップボックス）、携帯電話メーカーへのライセンス販売構想だが……これは事実上、〝ハコ撤退・初めの一歩〟としか受け取れない材料である。

4 サターン→他ハード移植の販売業績例



何と言っても、パソコンでコンシューマソフトが遊ばれる期待は相当に低い。コンセプトがまったく一緒だったPC-FXカードの失敗を想起する向きも多いようだ。

モバイル機器、携帯電話への展開にしても、通信料やW-CDMAといった環境が整うのはいつの話で、その時にDCが陳腐化していないという保証はどこにあるのか。唯一、北米でのSTBには期待できるかもしれないが……国内での普及はいつの話なのか。

『サクラ』の失敗が意味するもの

次に②他ハードへのソフト供給である。確かにセガのコンテンツは素晴らしい。だが、「世界のパッケージソフト4本のうち1本はセガ（シェア25%、現在は4%）にする」（香山氏）という計算は一体どこから出てくるのだろう。

別図②はサターンの代表的ソフトの他ハード移植例である。残念ながら、「出口が広がればソフトは売れる」の実績はない。セガのソフトがやりたい人はセガのハードを買ってきたのだから。当初、メディアファクトリーではゲームボーイ版『サクラ大戦』を30万本出荷した。しかし、結果は「この夏、一番期待外れだったソフト」（大手小売）のらく印を押され、激しい値崩れに。現時点で販売されたのは20万本弱であり、計算上はまだ10万本だぶついている。

多くのサターンタイトルがゲームボーイアドバンスに移植される公算は大きいが、開発コストが低いとはいえ、ほこりを被った旧作がどれほど健闘してくれるのか（皮肉ではなく、PSで『セガミュージアム』が出ればファンは嬉しいだろうが）。

イチから新タイトルを開発するなら話は別だが、香山氏の方針は「他ハードは既存の資産活用、新作はすべてネットゲーム」である。関係者間では既に「分社化された社長たちと香山氏の衝突は必至。香山氏は第2の入交氏になる」とさえ見る声がある。

そして構造的問題と化した③ネットゲームへの経営資源集中（早期に30タイトル開発へ）。これは

甦る大川総帥、不屈の名言集

（11／1「事業計画説明会」にて）



～復活編～

「とうとうやられたな、と思った」
7／25日に食道ガンの診断下る

「どうしても生き長らえねばならなかった」
放射線・免疫療法と2カ月に渡る懸命な闘病生活

「命をもらった！　もうセガもCSKもどうでもええ」
9／19検査の結果、奇跡的に完治！

「人間、生まれた時も裸、死ぬ時も裸や」
もはや神懸り。生死の境をさ迷い、悟りの境地に

「今は週に3回、プールで500メートル泳いでます！」
来年で75歳……凄いとしか言いようがない

「（闘病の結果）ヒトゲノムはすごい。株はITじゃなくこれからバイオ関連を買おう」
……来年バイオは売りかなぁ（万感の思い）

～覚醒暴走編～

「セガには経営の〝ゲ〟の字もなかった」
買収したのが17年前だから、正直今さらの感も

「彼ら（中山元社長）はボクをゲームを知らないといってたがボクは商売を知ってる」
代表になったのは3年前だが、これも今さらの感

「ガンや言うたら来てくれた～」
香山氏招へいの裏話。完治したけど無論放さない、と

「40億円かかる開発費の回収ができるかとか考えていない。分社化は彼らに経営感覚を植え付けるためや」
どんぶり勘定のセガ開発陣にご立腹

「（DCは）反対を押し切ってモデムを搭載させた。これをつけてるからまだ生きている」
……そうかな？

「死んだら墓が揺れるで～」（笑）
セガ株を売る人間に対し〝らしい〟アピール

「お～い青園っ！　ちょっと来い」
（CSKのことを聞かれ）観覧中のCSK社長を呼び出す。「お～いお茶」って感じ。鉄の結束！　大川一家

「（入交氏退任は）佐藤と仲が悪かったから」
横で佐藤氏、こける

「中山も入交もダメでした」
中山さんはともかく、入交さんを連れてきたのは誰だったかなぁ

9月号でも書いたが、ネットゲームはまだ未知数もいいところである。将来的に1カテゴリーは形成するかもしれないが、今はセガのゲームを狭い枠に押し込めようとしている行為としか思えない。

最後に④AM事業。現状のセガで、茨の道を最も切り開いているのは『ダービーオーナーズクラブ』だろう。net@の試行錯誤はあれ、AMには希望が出始めている。

ただ、結局、①～④を踏まえて、「来期200億円の黒字」をはじき出すのは、人の想像を超えている。無論、いい意味で予想を裏切って欲しいのは山々だが、実現すれば、これも〝奇跡〟だ。

セガよ甦れ

業種はまったく異なるが、今の株式市場でセガと対照的に人気を集めているのが、同じように赤字に苦しんできた日産自動車である。「リバイバルプラン」という凄まじい合理化の末、4期ぶりの最終黒字転換見通しという〝現実〟を出してきたゴーン氏。1年前と同様の〝夢〟を評価せよとする大川氏。浮き彫りとなった、オールドエコノミーとニューエコノミーの明暗が示唆するものは「負け組」――とにかく、夢より足元を固めてくれ、ということだと思う。

「灰色」ではなく、DCをすっぱり切る。一ゲーム屋としてマルチプラットフォームで新作を供給し、きっちり利益を出し、財務を建て直す。そして『オーナーの資金に頼らなくてもいい企業』となる。そうなればセガの最大の〝ガン〟は克服できる。

道筋は異なるだろうが、大川さんもセガの本当の自立を〝想い出〟にしたいはずだ。何年後でもいい。そうした時に、またハードを作ればいいじゃない。ハコがあるからセガだもん。ファンは「しょうがないなあ」と言いながらまたついて来るよ――切なく、思う。

PROFILE

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）

'65年生まれ。'89年株式新聞入社。為替、債券から株式まで、金融市場全般を幅広くカバー。ゲーム業界とは駆け出し時からのおつきあい。今春、初心者向け経済入門書として著した『今日からいっぱし！　経済通』ではゲームの話題も多数。



スペシャル拡張版

ゲームを消費することに疲れたゲームユーザーへ

ファミコンが発売されてから17年の歳月が過ぎ去ろうとしている。この17年間の間には、月間に10タイトル以上、年間１００本以上のタイトルがリリースされ、そして市場から消えていった。ゲーム機としての進化にも終わりがなく、来年には新たなプラットホルダーの参入と、老舗任天堂の新ハード『ゲームキューブ』が発売される。このような状況の中で、すべてのゲームを遊び尽くすことは、もはや不可能といえる。であれば、自分が面白いと感じるゲーム、ゲームの面白さを今一度気が付かせてくれるゲームだけをプレイしようではないか。

今回のゲーム批評は、『ソフト批評スペシャル拡張版』として、ゲーム批評編集部、ゲーム批評ライターが新作ゲームの中から面白いと思ったタイトルを中心にチョイス。そのため評価は一部の作品を除いて若干甘めになってるが、21世紀もおつきあいできるタイトルが多いと感じている。そして、試験的に複数評者によるクロス批評を導入。自分のフィーリングに合う評者が見つかれば、今後のゲーム選択の指針となる可能性がある。ゲームを単なる消費財とすることをやめ、ゆっくり、じっくりゲームを楽しむことを、今回の特集の編集意図としている。

イラスト：中川悠京

ソフト批評

GAME SOFT CROSS REVIEW
ゲームソフトクロス批評

CAPCOMvs.SNK
GUNPARADE MARCH
DINO CRISIS 2
MotoGP
不思議のダンジョン　風来のシレン2　鬼襲来!　シレン城!
エルドラドゲート 第1巻
東京魔人學園符咒封録
GUNSPIKE

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評

エターナル アルカディア
サイレント スコープ
SILPHEED THE LOST PLANET
鈴木爆発
北斗の拳 世紀末救世主伝説
ブレイブ・ソード
エクストリーム・レーシングSSX
ガングリフォン　ブレイズ
アーマード・コア2
カムライ－神来－
ビートマニアAPPEND GOTTAMIX2 ~Going Global~
RING of RED
ドラゴンブレイズ

CAPCOM VS. SNK――①

2D対戦格闘のトップ2であるカプコン、SNK両社のキャラクターがついに対決。しかし……

――ファンなら誰でも一度は考えた夢の祭典的ビッグタイトルということで、発売前からアーケードプレイヤーの期待も高かった作品。

性質の異なる両社の作品システムの融合

初代『ストリートファイターII』（以下『ストII』）の大ヒットはもはや10年近くまえのこととなり、それ以後のアーケード界において、対戦格闘ゲームが一大旋風を巻き起こしたのも一昔以上も過去のこと。『ストII』シリーズや、『餓狼』『キングオブファイターズ』（以下『KOF』）シリーズなど、ブーム全盛期の作品群を当時楽しみ、現在でも愛着を持っている古くからのプレイヤーにとって、本作はその設定から魅力的であろう。もちろん最近のファンにとっても、性質の異なる両社の作品のシステムをどのように融合しているか、などは興味のあるところだ。

本作の最も特徴的なゲームシステムは「フレキシブルレーションシステム」。各キャラクターは、その強さごとに「レシオ」と呼ばれる数値で4段階に区分されており、プレイヤーは与えられた4点のポイントの中でチームを編成することができる。レシオの数値が低いキャラは上位レシオのキャラに比べて性能では劣る分、より人数の多いチームを組むことが可能になる、といった具合である。したがって、レシオ1キャラ×四人で人数に物を言わせて勝負をするのか、レシオ2の二人を組ませて質を重視するのか、あるいはレシオ1・2・1の三人チームなのかなど、チーム編成やキャラクター出場オーダーを決定する時点でプレイヤーの戦略が求められる。もちろん対戦中も、レシオ2のキャラでレシオ1のキャラを相手にする場合はなるべく体力を減らさないように倒すなど、レシオに基づいた戦い方が必要となり、『KOF』シリーズなどのチームエディット制を一歩押し進めた試みと言えるだろう。その他にも、スーパーコンボゲージを攻撃により蓄積するタイプのカプコングルーヴと、ボタン同時押しでゲージを溜めるSNKグルーヴのどちらかを選択する「グルーヴセレクト」システムも特徴的。自分がより親しんだメーカーの作品がベースのシステムを選ぶことができるという点で、カプコン、SNK双方のファンへの配慮がうかがえる。

しかし、これらのシステムは残念ながら大成功とは言えない。実際の対戦では、レシオ3以上のキャラは「使用レシオに対するパフォーマンス」が悪く（レシオ3のキャラでレシオ1のキャラ三人を倒すのは困難）、使用されるのはレシオ1と2のキャラがほとんど。また、レシオ1あるいは2においても特定キャラの性能の高さが目立ち、キャラ間の格差は激しい。結果として、対戦での勝利に重きを置くかぎり、総キャラ人数は非常に多いにもかかわらず、実際の



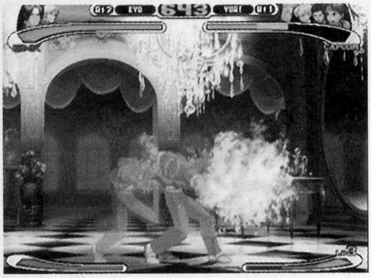
ジャンル：格闘ACG／メーカー：カプコン／
機種：アーケード／
発売年：2000年

高須恵一郎　プレイ時間：約80クレジット

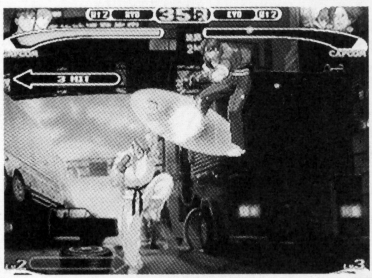
ゲームの面白さってなに？　①時間がつぶせるモノ②心に何らかの影響を与えるもの③繰り返しできるとなお良し④世界観を感じられるとベスト（福井県　Zenith）

キャラ選択、チーム編成の幅は狭いものとなってしまっているのである。グルーヴセレクトも基本的にはカプコングルーヴのメリットが目立ち、SNKグルーヴが活かせるとされるのはごく一部のキャラのみ。選択に悩む要素はあまりない。

　では、キャラクター同士の対戦部分はどうか。本作では波動拳などの飛び道具が全般的に強いうえ、昇龍拳などの対空必殺技の無敵時間も長い。全般的に強力なものが多いのである。通常技に関しても判定が強めの、対空技として十分に機能する技を持つキャラが多い。さらにシステム面でも空中ガードのような防御手段が一切用意されていないため、結果として、迂闊にジャンプで攻めこめなくなっている。攻撃に対して無敵の移動手段である前転も用意されているが、動作の終了間際には隙があるため、安易な使い方は反撃の的となってしまう。したがって攻防の大きなウェイトを地上戦が占めることとなり、この点は一言で言って「昔風」。しかし、出っぱなしのジャンプ小攻撃などでの「めくり」が強烈であるとか、小攻撃から大攻撃へ目押しでコンボが成立するなどは「現代風」であり、どちらかといえばSNKの作品を思わせる設定だろう。これに加えて、技性能の設定も少々単純なため（たとえば、上位レシオのキャラは下位レシオのキャラに対して、純粋な攻撃力や防御力だけでなく、技の判定の強さやスピードなど全体的な性能においても強力に設定されている）、ボタン数が少ない点もあいまって状況に応じて多彩な技を使い分ける楽しさも減じている。


キャラ同士・各種の技の強弱など、とにかくバランスが悪すぎる。お祭りだからといえばそれまでだが……。

作品世界に重みを持たせるグラフィックが欲しかった


同じ技でもキャラクターの状態で与えるダメージが違う。戦略構築の第一歩といえる。

　結果として、『ストII』以来の「渋ゲー」ファンには少々単純で底が浅いように感じられ、昨今のスピーディかつオフェンシブな「攻めゲー」を好む層にとっては、ジャンプできない、ストレスの溜まる地味な作品と捉えられてしまっているのではないだろうか。どのようなプレイヤーをターゲットとするか、ゲーム性の部分の狙いが絞り切れておらず、中途半端という感が否めない。こうしたシステム面、バランス面での細部の作りこみや、現状では隠しキャラのためにビジュアルメモリが使用される以外には、ほぼ機能していない家庭用との連動などが、次回作への課題と言えるだろう。また、個人的にはグラフィックも気になっている。好みの分かれるところとは思うが、カプコンサイドのキャラのほとんどが相変わらず『ZERO』シリーズの使いまわしなのはどうであろう。グラフィックデータがメーカーの貴重な財産でありコスト面からも流用は当然であるだろう。しかし、「世紀のビッグタイトル」にふさわしい、作品世界に重みを持たせる新規グラフィックも見てみたい。一ファンとしての筆者のささやかな願いである。

PROFILE

高須恵一郎（たかす・けいいちろう）

1976年生まれ。また学校にそこそこ行きはじめた不良学生ライター。最近あまりアーケードに行かず真面目、と思いきや今更『エバークエスト』にはまってしまって元編集ヤマウチさんとねかねかプレイしてます。はーねかねか。

関連作品　ストリートファイターII（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年：'91年

一世を風靡した2D格闘アクションゲーム。「格闘ゲーム」というジャンルを築いた偉大なるタイトルとして記憶に新しい。現在は『ストIII』『ZERO』『EX』などに分かれている。

ゲームの面白さってなに？　モテモテになれる。誰でも世界を救える。動物育て放題。（埼玉県　耳だれ.COM）

華やかさに欠ける20世紀最後のミレニアムファイト
だが、改めて2D格闘ゲーム本来の面白さを認識

―意地悪な捉え方をすれば、「2D格闘ゲーム最後の打ち上げ花火」「格闘ゲームへの壮大なレクイエム」と見ることもできる。

『ストZERO3』が土台、目新しいシステムは皆無

『ストII』の登場から始まった2D格闘ゲームブーム。かつて栄華を誇ったこのジャンルも、リリースタイトルの減少と共に確実に衰退の道をたどっているのが実情といえる。

そんな中、「あの栄光をもう一度……」とばかりに2D格闘ゲームの最終兵器とも言うべき作品が発売された。2D格闘の両雄、カプコンとSNKのキャラクターが激突する『カプコンVS.SNK』(以下『CVS』)である。リュウとテリー、春麗と舞が闘う……絶対にありえないと思われていたユーザーの願いが、ついに実現したわけである。

まさに夢のタッグマッチともいうべき『CVS』。だが、本作品を実際にプレイしての最初の感想は、正直言って「あれっ、こんなもんか？」というものだった。

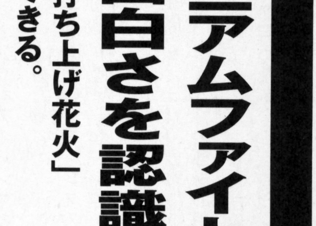
まずなにより、「あのカプコンとSNKのキャラが激突したミレニアムファイト！」という割には、お祭り的な華やかさに欠けている。具体的に言えば、とにかくゲームシステムが非常にシンプル、悪く言えば旧時代的なのである。基本的には『ストZERO3』を土台にしており、目新しいシステムは皆無に等しい。これでは「ただ『ストZERO3』にSNKキャラを盛り込んだだけ」と言われても仕方ないだろう。チェーンコンボ、エリアルレイブ、ブロッキングといったシステムに慣れた格闘ゲーム愛好家にとっては、あまりにも物足りない。なにかしら新システムがあれば、また違った評価になったと思われる。

それに加えて、ゲームスピードの遅さ、グラフィックの地味さも気になった。同時期に発売された『マーヴルVS.カプコン2』や『ギルティギアX』の豪快さ、スピーディな展開に比べると、本作品は実に「こぢんまり」としている。「せっかくの夢の対決なんだから、もっと派手に、色々詰め込んで欲しかった」……そんなユーザーの意見が数多く見受けられるのも納得である。

だからといって、本作品が失敗作だったかと言えば、決してそうではない。長所といえる点が数多く存在する。

まず、昨今の格闘ゲームにしては珍しくバランスが取れている点を評価したい。各キャラの強さに応じて「レシオ」と呼ばれる数値が用意されており、その合計が4になるようにチームを組むことができる。このレシオシステムによって、キャラによる優劣が是正され、ゲーム全体のバランスを取ることに成功している。

また、凶悪なコンボやハメっぽい行為があまり見受けられないの



ジャンル：格闘ACG／メーカー：カプコン／
機種：アーケード／
発売年：2000年

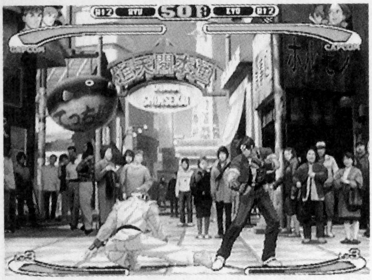
真鍋勇一　プレイ時間：120時間
（アーケード版200クレジット）

ゲームの面白さってなに？　いかにゲーム内の世界を確立させ、プレイヤーにその世界を体感させるかだと思う。
（愛知県　ジークフリート）

も好印象だ。真・昇龍拳のダメージ量、庵の八酒杯連発など、やや理不尽さを感じる部分もあるが、他の格闘ゲームに比べれば遥かに快適に遊べる。

本作品を一言で表現するならば「オーソドックス」である。この言葉、単調でつまらないという解釈をされがちだが、「正統的、伝統的に承認されている様」というのが本来の意味。

その言葉の意味通り、本作品は正統的な2D格闘ゲームの作りをした、原点回帰を狙った作品なのである。



地味・シンプル。その印象の影には、「原点回帰」という名のストイックな面白さが隠されていた。

かつて『ストII』での対戦に燃えたことのある人間ならば、本作品を全肯定するはずだ。なにしろ本作品には、インフレ化した格闘ゲームが忘れてしまった、シビアな駆け引きが存在する。相手との間合いを見計らって足払いを出し合う「足払い合戦」など、本作品で久方ぶりに体験した。システムがシンプルなだけに、そうした技の読み合い、技の選択ひとつひとつが実に重みを持つのである。

昨今の格闘ゲームでは当然のように存在する「空中ガード」すら取り去ってしまった点は、まさに原点回帰の象徴と言えるだろう。

いつしか「連続技を決める＝強い」という方程式にすりかわってしまった格闘ゲームの流れにリセットをかけ、「技の読み合い」という2D格闘ゲーム本来の面白さに立ち返ろうという狙いが本作品にはあったに違いない。そのために余計なシステムをはずしてストイックな作りにしたのだと思う。もちろん初心者を呼び込むために間口を広げようとする意図もあるのだろうが、どちらかといえば原点回帰という思想のほうが強く感じられた次第である。

本作品に「2D格闘ゲームの集大成」を求めたユーザーはガッカリしただろう。逆に、本作品に「2D格闘ゲーム本来のストイックな面白さ」を感じたユーザーは充分に楽しめたと思う。巷で本作品の評価が真っ二つに分かれているのは、そうしたユーザーの認識の相違があるためだろう。

冒頭にも述べたように、筆者は本作品を一目見て、非常に拍子抜けした。しかし、プレイして初めて面白さに気づいた。ゲーセンで久しぶりに金をつぎ込んでしまった。これは『ストIIターボ』以来のことであった。つまり本作品は、かつて格闘ゲームに熱中した人々に捧げられた大きな記念碑なのである。

本作品、格闘ゲーム全盛期にリリースされていれば、物凄い反響を呼んでいただろう。しかし、格闘ゲームブームが去り、SNKがパチンコメーカーに買収された状況では、残念ながら今一つ盛り上がりに欠けてしまった。意地悪な捉え方をすれば、「2D格闘ゲーム最後の打ち上げ花火」「格闘ゲームへの壮大なレクイエム」と見ることもできる。

しかし、本作品が改めて2D格闘ゲーム本来の面白さを認識させたことは揺るぎない事実だ。そういう意味で本作品は成功だったし、高く評価されてしかるべきだと思う。それを今回の批評の結論としたい。

以下蛇足。すでに続編のリリースが発表されている『CVS』。次回作では、原点回帰もさることながら、格闘ゲームの新たなスタイルの提示にも期待したいところである。一ファンとして、2D格闘ゲームの進化と発展を願ってやまないものである。

PROFILE

真鍋勇一（まなべ・ゆういち）

1968年生まれ。人間関係と資金繰りに悩むゲーム業界人。知り合いに「なんか躁鬱病っぽいね」と言われてショック。ちょっとゆっくり休みたい32歳。

関連作品　ストリートファイターIIターボ（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年：'93年

初代『ストII』の3作目。コマンド技の仕様変更とターボの名が示す通り、ゲーム速度の向上上は、一部のユーザーのプレイを断念させたほどの変化的意味を持っていた。

ゲームの面白さってなに？

オイラの場合、ゲームは現実逃避のアイテムでしかない。とすれば「上手に騙してほしい」。これにつきる。（岡山県　うどん）

CAPCOM VS. SNK——③

20世紀最後のミレニアムファイトは、21世紀につながる2D格闘ゲーム

——本作品がもたらしたのは、ありし良き日のゲームセンターの姿を再現し、下火になってしまった2D格闘ゲームの復活と反撃の狼煙。

2D格闘ゲームの復活と反撃の狼煙を見た

　このゲームのもたらしたものは何であろう？

　2D格闘ゲームへのノスタルジーか、それとも会社対会社、ブランド対ブランドに象徴されるユーザー間の代理戦争か。いやそんな表層的なものではない。もはやSNKは、カプコンと対等に対峙できる会社的なシステムを所有しておらず、再生への道のりは厳しいものであると想像できる。であるならば、やはり名前を後世に残さんがための追悼作品でしかないのか？

　その昔、2D格闘ゲームで栄華を極めたSNKは、ポリゴンという名の3D格闘ゲームに駆逐され、もはや見る影もない。一方、カプコンは、3Dという名の黒船が来襲してもポリゴンという武器を巧みに吸収し、その名を馳せている。この現状の違いこそが、『カプコンVS.SNK』（以下『CVS』）を生み出す土壌であったに違いない。

　今のゲームセンターの状況を鑑みるに、『CVS』の稼働率は非情に高い。いつ、どこのゲームセンターを見ても常にユーザーはプレイしているし、対戦も頻繁に行われている。DC版が発売されてしばらく経った今だからこその状況かもしれないが、とにかくゲームセンターでユーザーがプレイしているという事実は、本作品の一つの評価であるといえよう。

　本作品のもたらしたものとは、ありし良き日のゲームセンターの姿を再現し、下火になってしまった2D格闘ゲームの復活と反撃の狼煙なのである。

ここからのスタート

　この『CVS』は決して好評価だけではない。ネガティブな指摘としては、代わりばえのしないゲームシステム、キャラ間の攻守におけるバランスの悪さである。しかし、2D格闘ゲームという分野——ここまで良質タイトルにあふれ、シリーズとして長く遊ばれているジャンルに必ずしも新しいシステムを導入することが、成功であるとは言い切れない。

　あまりにも多岐に渡るゲームシステムの進化の現状と、キャラクターの増加はユーザーを混乱させるだけではなく、パイの奪い合いという市場崩壊へとつながる。だからこそ、本作品で一度リセットすることで、第二次格闘ブームへの布石と進化の方向性を整理したのである。いわば、より高い山を積み上げるために一度、地ならしをし、土台を大きくしたのだ。

　とはいえ、新しい試みをまったくしていない訳ではない。それが、キャラクター選択のレシオシステムと2つのゲームシステムの混在



ジャンル：格闘ACG／メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年：2000年

高島宗規　　プレイ時間約50クレジット

ゲームの面白さってなに？　乳ゆれ……ではないと思う。（福岡県　ずみとし）

である。この異なるシステムの混在は、不利なゲームシステムが自然淘汰される傾向にあり、これらの答えはまだ出ていない。首都圏の状況を見る限りではSNK VS SNKの比率が高いように思える。

キャラ間のバランスについては、レシオシステムを導入したがための弊害ともいえるだろう。この問題に関しては、おまけのペアマッチモードを採用することでいくぶん解消しているともいえる。ところが、今度はレシオレートの高いキャラのバランスが崩れるといった違った問題を引き起こしていることも事実である。



ペアマッチモードは、レシオシステムをおぎなうモードといえる。

さて、2D格闘ゲームは、本作品で一度リセットされたのち、再スタートを開始しているように思えるが、今後の展開はどうなるのであろうか。当然、続編のリリースを検討し、開発を進めているハズである。しかしながら『ストリートファイターZERO』シリーズに見られる進化の袋小路やシリーズの乱発によるユーザー離れといった過去の状況を考慮したナイスな製品展開を望みたい。

広がった土台の上に、どのような新システムを投入し、より高い山を築くのか今から楽しみである。

まるでROMゲームのようなテンポには脱帽

アーケード版が一段落した9月6日、満を持してDC版の『CVS』が発売された。

DC版の『CVS』をプレイして気がつくことは、まったくCDの読み込みが気にならないという点だ。確かにメニュー画面から次のメニュー画面への移動には、ローディングを実感する部分もあるが、ことアーケードモードに関しては、巧みな演出も手伝って、まったく読み込みを行っていないような錯覚にとらわれる。ハードスペックの向上と、メディアの容量アップにくらべて、オンメモリやバッファの少なさといったバランスの崩壊は、読み込み時間のイライラを募るといった別次元のストレスをユーザーに与え続けてきた。その昔、サターン版の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』の一人ずつのローディングが顕著な例で、格闘アクションなどゲーム進行にリズムが要求されるジャンルでは、ことさら問題視されることが多い。NAOMI基板によるDCを睨んだ開発は、当初からDCにおけるローディングを計算に入れた上でのことであろう。このようなちょっとした気配りが、作品評価につながるのである。

そしてDC版には、バーチャルメモリを利用した、EXキャラの獲得、隠しキャラの存在といった今時のコンシューマー格闘ゲームにはお約束ともいえるおまけが盛りだくさん。まるでRPGかパズルゲームかといった趣向はあまり好きではないが、設定されているものはコンプリートしなければ、気が済まないユーザーにはゲームを長く稼働させる動機付けにはなる。そしてそれをアーケードとリンクさせることができるのはDCしかない。まだ積極的に利用しているユーザーはそれほど多くないが、もっと活用してもいいと思うのだがどうだろう。

21世紀まで残り少なくなった時期に発売された、2D格闘ゲームの集大成『CVS』。まさに20世紀最後のミレニアムファイトは、21世紀につながる2D格闘ゲームとして名を残すのではないだろうか。

PROFILE

高島宗規（たかしま・むねのり）

いまさらながら『オウガバトル64』にハマってしまった。エレメントとアラインメント、そしてパーティ制ユニットというキーワードがそろえば、どんなゲームでも面白そうに感じるのは気のせいか？

関連作品　ストリートファイターZERO（格闘ACG）

メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年：'96年

あくまで2Dにこだわった格闘ゲーム。初代『ZERO』ではチェーンコンボという通常攻撃の連続技が熱かった。『ZERO2』には消えてしまったのが残念でならない。

ゲームの面白さってなに？　一番大事なのは、中毒させてくれるようなシステムだと思う。そうでなければ、過去にFCゲームにハマっていた自分を否定することになってしまう。（岐阜県　今井とも）

少年と戦車と人類の敵 異世界で我々は何を想うか

一部でカルト的な支持を得た新感覚AVG+SLG『ガンパレード・マーチ』。本作がゲームを越えて見せてくれるものとは。

絶望的な状況下で描かれる普遍的感情

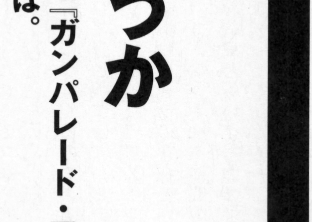
　1945年、突如として謎の天体が空に出現し、正体不明の生物群が襲来。人を狩り始めた。まったく意志疎通がかなわないこの生命体に危機感を感じた人類は、敵を「幻獣」と名付け、種族の維持をかけた防衛戦を展開することになった。

　年月は経ち、物語は1999年に始まる。戦いは絶望的な状況に陥っていた。強大な力を持つ幻獣の前に人間の支配圏はじりじりと削られていき、ユーラシア大陸ではとうとう住民が全滅した。人は現在、南北アメリカと南アフリカの一部、そして日本にしか存在しない。そして日本も、とうとう東シナ海から九州に攻め寄せる幻獣の脅威に直面することとなる。政府は時間稼ぎのために未成年の徴兵を議決。本州を守る生きた防御壁として、最前線の九州に配置した。主人公も、戦車小隊に所属する一少年兵。開戦当初は無邪気に見えた彼やその周囲だが、やがて戦時色が濃くなるにつれ、状況は悲惨さを増していく。その中で少年が感じたこととは……。

　長くなったが、これが現在、一部で異例の支持を受けている本作の世界観だ。『FF』、『DQ』発売という大き過ぎる社会的イベント。この騒ぎに乗り切れなかった、また乗ることを拒絶したコアなゲームファンは、自分たちが作り出せるムーブメントをどこかで求めていた。本作はその想いを満たす対象として祭り上げられたのかもしれない。

　プレイヤーは学兵として、学園生活と出撃が交互に訪れる日常をリアルタイムに経験する。AIによって行動するクラスメイトと過ごす学園モードはAVG+育成SLG、幻獣との戦闘モードは戦術級SLGという構成。SLG戦闘は一風変わったシステムが導入され、よく作り込まれていて複数プレイに耐えうるが、究極的には戦場という限定状況を演出する凝った舞台装置、大道具という見方もできる。メインとなっているのはもっぱら学園モードで表現される少年少女の心の動きだろう。そしてこのあたりは、極めて今風の手法がとられている。

　誰もが持っている普遍的な感情、抱くであろう感慨、通るであろう道。古来からこうしたテーマを追求し、人間とは何かを探るのが芸術作品のテーマのひとつだった。だが、それを描く際に、舞台を今と同じ日常に求めると、埋没して分かりにくくなる。それを解消するために、人物を特殊な実験場に置く。実験場——それは、現代とは違う過酷な状況のこと。その中で、現代社会によって付与されていたよけいな部分が削られていき、



ジャンル：A・SLG／メーカー：SCEI／プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：2000年9月28日

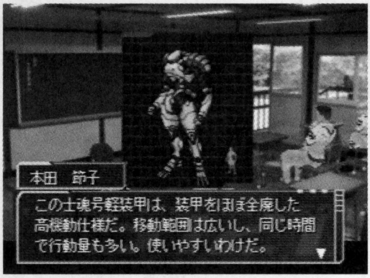
卯月鮎　プレイ時間：35時間

ゲームの面白さってなに？ まぁあんまり堅苦しいことは言わず、「気持ちよく」させてくれるゲームが面白いかな。いろんな意味でね。（大阪府　かどまじんDK）

どの時代にも通用する、本質に近い部分が残る。そういう状況の中で強調された真実に、見る者は共感し、虜になるのだ。

あの『エヴァンゲリオン』もこの手法を使うことによって、心の葛藤をより深くえぐり出した。そしてその影響からか、近未来のアナザーワールドの中に少年を置いて成長を見せるという手法は一連の流れを作り出す。この作品もその一本だ。状況は特殊だが、そこで語られることは普遍のテーマ。だからこそ、主人公たちにより感情移入できるのである。

子供から大人、「社会に守られる者」から「社会に参加する者」への転換点付近における役割の劇的な変化、それに伴う友情や愛情の意味の変容……。確かに戦闘部分やパラメータ上げの方法など、凝っている部分はあるが、本意はゲームを遊ばせることにあるのではないだろう。ユーザーも戦術級SLG部分にだけ熱狂しているわけではない。これに限らず、こうしたメッセージ性を強く打ち出したゲームは増えてきている。役割としては小説やアニメ、映画が担っているものに近いのかもしれない。本作はそうしたゲーム独自の表現技法確立の波の中の一本と見ることもできる。



恋人を作ったり、授業をさぼったりと、行動は自由。世界全体の謎を解くこともできる。

徐々に成立しつつある ゲーム独自の表現技法

一時期盛んに叫ばれた、「ゲームは映画になるべきだ」という考え方はゲームに対して後ろ向きすぎるのではないか。なぜなら、既存のAVGや美少女ゲームの影響を受けた表現技法が成立しつつあることは無視できないからだ。

表現媒体として見た場合、ゲームの最大の利点は、画面上に文字が出ても違和感がないこと。その他にも、主人公視点と神の視点の混在が許されることや、2D映像と3D映像を併用しても不自然にならないことなど、他のメディアでは不適切な手法がゲームという土壌なら使うことが可能だ。

これまでは、テキストを入れていたのはフルボイスにならないから、3Dでは表現できないから仕方なく2Dを採用していた、と、何となくゲームを映画と比べるあまり、これらの要素をマイナスにとらえていた。

だが、本当にそうだろうか。メッセージ性が強く打ち出されたゲームが何本も作られて、実際に共鳴したユーザーも多い。あたかも映画、あたかもアニメといった画面だけが人の心を動かすのに適しているわけではない。場合によっては、ゲーム独自の表現技法がもっとも力を発揮することだってあるだろう。

このことは、小説とマンガの関係に似ている。かつての大人にとって、マンガは「文章を読むのが辛い子供のために絵を使っている」というものだった。マンガは想像力という面で小説よりはるかに劣るという言い方をされ、一段下とみなされていた。しかし今では、マンガは独自のメディアであること、マンガだからこそ表現できることがあるということが理解され、マンガは文化として認められている。表現したい素材に合わせて選べばいいのだ。同じことはゲームにもいえる。もちろん本作が、マンガを文化にまで高めた手塚治虫作品までの水準に達しているというつもりはない。ただ、全体的に視野を広げた場合、そういううねりを感じさせる一本だといえる。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）

フリーライター。『ガンパレード・マーチ』で遊びすぎたので、最近のGI戦線は外れている。そういうことにしている。当面平場では▲の梶くんと心中する予定。オッズを下げます。

関連作品

バトル・ロワイアル（小説）

出版社：太田出版／著者：高見広春／
価格：¥1,480／発売日：'99年4月21日第1刷

何の必然性もなく、孤島で殺し合わなくてはならない中学生たちを描いた陰惨ホラーかと思いきや、その実は爽やかな感動を呼ぶ青春小説。映画化もされた話題作。

ゲームの面白さってなに？ 要は「かっぱえびせん」。やめられない、とまらない。（千葉県　まくってチャンプ）

GUNPARADE MARCH ②

尋常ではない作り込みレベル この作品を埋もれさせてはならない

発言力システムと視線システムの新機軸。学園ものと言うよりも、どっちかと言えば〝オフィスもの〟に近い感がある。

成功した過酷な〝綱渡り〟

PS2の迷走とは対照的に、2000年のPS1周辺の充実ぶりは目覚しいものがあった。『DQⅦ』、『FFⅨ』旋風はともかく、SCE本体からも「PSone」を投入したり、『ぼくのなつやすみ』などの〝語られるべき〟好作をさりげなく出してきたり。何というか、この会社は侮れないというか、よくわからないというか。

『ガンパレード・マーチ』は、この何を考えているかよくわからないSCEの戦略に忠実に沿った好作といえよう。事前のプロモーションもほとんどなければ、完璧に読み違えた初回出荷はあっという間に完売。その後も口コミやネットでどんどん人気が広がっていき、欲しい人がなかなか手に入らない状況が長く続いた。ただでさえ売れ線ソフトの寿命が先細りになっている現状にあって、制作サイドや小売サイドの心中、察するに余りある。

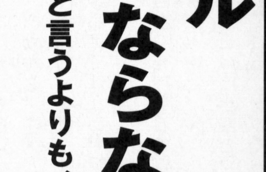
走りながら覚えるゲームシステム

はっきり言って作り込みは尋常なレベルではない。「やりたいことをやった!」という気概はゲームのあちこちから伝わる。『エヴァンゲリオン』へのオマージュあり、ギャルゲーあり、自己を成長させるRPGあり、他者との駆け引きや戦略重視のシミュレーションあり、などなど内容もてんこ盛り。ゲームの中でNPCたちは彼らなりの日常生活を送っており、『どきどきポヤッチオ』や『ワールド・ネバーランド』のような箱庭的空間で自由に振る舞える楽しみもある。

本来は、ここまで詰め込めば、内容が散漫になってしまう危険性が出てくるはず。だが、全編を驚異的なバランス取りでしのいだ結果、過酷な綱渡りは成功した。一つ間違えば「マニアックだ!」のそしりを受けかねない素材をそこかしこで救っているのは、「本当に売れるものを作ろう。ポピュラリティを得よう」というプロデューサーの執念だろう。

また、複雑なゲームシステムを理解させるための配慮も見逃せない。ゲームのどこかに「ひとまずチュートリアルコーナー設けましたモグ~」という感じではなく、本編に段階的にチュートリアルを組み込むことで〝走りながら覚えさせる〟努力をしている点は評価したい。

それでもシステム全体を把握するのは大変なのだが、この〝覚える〟行為自体もなかなか楽しく、気がつけば戦略システムに関する授業のノートを真面目に取っていたりする。自然に主人公とシンクロできるという点では、〝学園も



ジャンル：A・SLG／メーカー：SCEI／プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：2000年9月28日
吉田龍司　プレイ時間：40時間

ゲームの面白さってなに?
昔は、コントローラーを握っていない時も想像力が広がったり、フトした時に攻略法や次の展開を思い出したりする楽しみ方をしていたような気もします。（埼玉県　J・BOY）

の〃のメリットも最大限に発揮されているようだ。

社会人プレイヤーは身につまされる？

システム面で「これは面白い！」と膝を叩かせる新鮮なものが多いのもこのゲームの特長である。

中でも従来のRPGの〃お金〃に相当する「発言力システム」の導入は特筆に価する。特に社会人の読者にあっては、職場での「発言力」の大切さは身にしみていることだろう。仕事に成功すれば上がり、シンパを増やしては上がり、また仕事に失敗しては下がり、女性問題で下がり。ゲーム内での上司との駆け引きや、部下への指導・思いやりなどの重要性を考えると、学園ものと言うよりも、どっちかと言えば〃オフィスもの〃（あんまりないが）に近い感もある。

この発言力を貯めて、みんなに色々な〃提案〃をして人望を高めたり、出世したりして職場環境を思いのままに牛耳っていくわけである。いいなあ、と思ったのが、青春ドラマみたいに「みんな聞いてくれ！」という〃呼びかけ〃。その場の全員が一斉にこちらを注目するのが嬉し恥かしくていい感じ。で、このあとに「仕事頑張ろう！」とか、「一緒にお昼に行こう！」（笑）とか表情や声量を選択して〃提案〃するのである。日頃あまり自分を磨いてなかったり、働いてない者は支持を得られない。意中の女の子がいい反応をしてくれるのかなあ、なんて考えると結構ドキドキものである。

もう一つ、面白かったのが「視線システム」という新機軸。ついついホール＆オーツの「プライベート・アイズ」っていう大昔の名曲を思い出したが、このシステムは言葉で言い表せない人間関係の機微を、初めてゲームに応用した例ではなかろうか。

気がつくと、他のNPCからメカゴジラのレーザー光線のように何気ない視線が発射されている。これに気づいた時に、こちらは「笑う」とか「無視する」といったリアクションを選択するのである。で、意中の子に対して「照れる」なんて選択をすると、向こうも赤い顔をしてうつむいたりするあたりは、なかなかこっ恥かしくて良いのである。



これが「視線システム」だ！　自分もNPCもガンガン発射。受け止めてくれ、この熱い眼差し。

情熱は伝わった

「訓練」の描写も味わい深い。夜戦の技術を上げるため、夜中に公園の雲梯（うんてい）で黙々と己を鍛えていると（なぜ雲梯なのかは謎だが）、〃ああ俺って頑張り屋さんだな〃とついつい自分で自分を褒めてあげたくなってしまう。

最後に付け加えておくが、もちろん、アラがないわけではない。クセがある世界観にはやや引いてしまう場面もあった。

操作面では、誤りやすい画面切り替えや話し掛け、内容面ではやや同人誌臭いシナリオの一部（特にヒロイン「芝村舞」周辺。好きな人は好きかもしれないが）、会話モードのストレス（〃乱入〃の多発）、などは非常に気になった。

しかし、それはあくまでゲームに没入することで生じる「こうしたらもっと良くなる！」といった前向きな不満材料である。モチベを失わせるほどの致命的なミスは見当たらない。仮にPS2で続編が作られたら、凄まじい傑作ができるのではないか、という期待感さえ抱かせる。だから、この作品を埋もれさせてはならない。

PROFILE

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）

ちなみに同時期に買った『ときメモ2サブスト』には唖然。「ときメモファンド」にも唖然。“信用を託する”という言葉の意味を考えるこの頃。

関連作品　どきどきポヤッチオ（RPG）

メーカー：キングレコード／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年9月10日

少年が夏休みに訪れた村で、村人と親交を深めていくゲーム。25人の村人が一週間のスケジュールを持っており、その通り生活している。まさに一つの世界がそこにある。

ゲームの面白さってなに？　スゴイ・カンタン・キモチイイ（静岡県　鈴木）

発売以来、評価の高い『ガンパレードマーチ』の実力とは？

本作はさまざまな短所を乗り越えて没頭したくなる魅力とプレイアビリティに満ちている。

絶妙なゲームバランスの比類なき完成度

『ガンパレードマーチ』は、3Dポリゴンのキャラクターを動かして学園生活を送るモードと、士魂号などの兵器を駆使して幻獣と闘う戦闘モードから構成される。

ゲームの肝となる前者で、主人公は学園のほか、公園や繁華街をうろつき、25人以上いるパイロットや整備兵、教師らと訓練・仕事などのパラメータ上昇作業を行い、会話によって愛情・友情を変化させる。これらの活動を通して入手した「特技」「提案コマンド」により、プレイヤーは行動の幅をより広くすることができる。そして戦闘モードで敵を叩けば幻獣を弱体化させられる半面、こちらが打撃を受ければ、学園モードで兵器の整備に追われ、戦死者が出れば人員の再配備が行われる。

これらで重要な要素となるのが「発言力」だ。作業や戦闘で成果を出すことなどによってこの数値は上昇し、これを消費することによって昇進・転属・兵器や物資の配備などの陳情、他者への提案を実行できる。

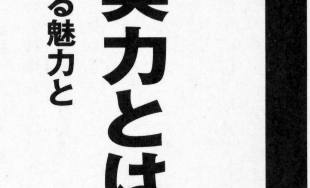
以上が本作の概要だ。『サクラ大戦』『東京魔人學園剣風帖』のゲームデザインに『シェンムー』の行動システムと、『ときめきメモリアル』『ファイアーウーマン纏組』の自由な育成システムを合わせた、という感じだろうか。

本作の面白いところは、3Dで描かれた世界を一日中ノンプレイヤーキャラクター（以下、NPC）がリアルタイムで移動し、それぞれの生活を送り、特殊なイベント以外の通常時にも、向こうから積極的に話しかけてくる点。各キャラクターはきちんと立っていて、それぞれドラマを持っている（プレイヤーの浮気を発見すると刺殺しに来るキャラクターもいる）。そんな世界をプレイヤーキャラクターは自由に動き回れるのだ。

行動の幅は、とてつもなく広い。真面目に授業や訓練や整備に勤しむもよし、誰とも会話せずに一日中あてどもなくさまようもよし。

発言力さえあれば、整備士になって仲間を戦場へ見送ってもいい。司令となって上からの出撃要求を拒否し、一日中好きなキャラクターの後を追い続けてもOKだ。もっとも異性に声をかけ続けていると三角関係が露顕して発言力が低下し、肝心なときに高機能な兵器を入手できなくなったりする。

人類と幻獣との最終決戦までの一定期間を生き延びればエンディングを迎えられ、世界を救わなくてもプレイヤーは満足してゲームを終えられる。ゲームにおける「自由」というのは諸刃の剣で、自由度が低いとゲームは狭くなり面白みがなくなるし、逆に自由度が高すぎるとプレイヤーは方向性を見



ジャンル：A·SLG／メーカー：SCEI／
機種：プレイステーション／
価格：￥5,800／発売日：2000年9月28日

天野譲二　プレイ時間：60時間

失い、すぐに飽きてしまう。その点、本作は「幻獣を駆逐する」という大きな目的が設定されているものの、そこに至る道は前述のように多数存在し、好きなように進められる。このバランスの良さは絶妙で、比類なき完成度だ。

一番困りものなのが、NPCの思考の馬鹿さ加減

ただし気になる点もある。

まず、ファジー選択。これは縦軸と横軸によって分割された円の中の任意の位置をポイントし、NPCへの感情表現に使うものだ。このファジー選択は訓練や作業、特技取得でも使われているが、ポイント箇所の「当たり」が見つかるまで、長時間費やしても何も得られない場合があり、煩わしい。ここはただのコマンド選択方式のほうが、ゲーム進行が軽快になったと思う。

また、戦闘モードの難易度が高い。数回のチュートリアルを経て実戦に駆り出されるわけだが、中盤から急激に難易度が上昇。進め方によっては単独で多勢の敵に斬り込む戦闘が中盤に発生、それにより貴重なパイロットが失われたり、終盤がつらくなったりする。とくに強力な攻撃方法「精霊手」を覚えるまでの中盤は、かなりバランスが悪い。いつでも戦闘シミュレーションを行える機能が欲しかった。撤退命令が出ない限り、自分から撤退できないのも不満だ。戦闘は突然発生しそのまま問答無用で出撃させられるのだが、この時にセーブができず、やり直すときはその日の最初からやり直さなければならない。

しかし一番困りものなのが、NPCの思考の馬鹿さだ。多少の変化はあるものの、戦闘でひたすら特攻して憤死するNPCがいたりする。そうなるとNPCの独り相撲が開始。たとえば2番機（単座）のパイロットが死んだ場合、司令が後任を四人も指名して、その分プレイヤーの乗る3番機の整備士を引き抜きまくるなどの無謀な人事が行われたりする。そのために3番機の修理が遅れて次の戦闘に参戦できずに大敗、味方が戦死。するとさらなる人員不足が発生し……これらのフォローのために、プレイヤーは振り回されてしまう。順調に進めば恋に戦闘にウハウハな学園生活が待っているわけだが、一度つまずくとその穴はプレイヤーの眼前でどんどん広がっていってしまう。

これはNPCの個性云々や、臨戦時に次々と周囲の人間が消えてゆくというドラマ性とは別個の問題であり、もう少しフォローが欲しかった。 これらの不自由な点は、ゲームに緊張感をもたらすという面もあるだろうが、やはり理不尽さというネガティブな印象を感じさせた。無論これらを解決する攻略法は存在する。しかし本作の魅力はユーザーの恣意的なプレイ方法を許す懐の広さであり、解法への手順を必要に迫られて模索しなければならない要素が壁となって残されている点は、違和感を感じてならない。

否定的な意見が続いたが、本作はこれらの短所も乗り越えて没頭したくなる魅力とプレイアビリティに満ちている。男は戦死させてハーレム部隊を結成するとか、ユーザーが様々な目的を設定してやり込める奥の深さは計り知れない。個人的には、プレイ期限なし、戦闘への参加も自由な、傭兵部隊のような続編を制作してほしい。



「昨日のそなたのおかげで体のあちこちが痛い」「靴下だけとかに弱いでしょ？」とか台詞まわりも妖しげ。

PROFILE

天野譲二（あまの・じょうじ）

編集者兼電子遊戯鬼畜道師範。久々に鬼畜を堪能できるゲームで大満足。HPはhttp://www.tky.3web.ne.jp/~omegaman/

関連作品

東京魔人學園剣風帖（AVG）

メーカー：アスミック・エース エンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年6月18日

東京を舞台に二十数人の男女の高校生が協力して悪と闘うシミュレーションADV。ゲームとしての完成度も高いが、男同士の結末もあるなど、同人系がネタにできるほどキャラクターが立っており、その筋からハマる人も多い。

ゲームの面白さってなに？ 「未知との遭遇」、なんてね。（神奈川県 ターミネーター）

DINO CRISIS 2──①

緊張感とスピード感に溢れた絶妙のゲームバランス。カプコン伝統の技術が見事に結実！

「Now,it's war」のキャッチフレーズを引っさげて登場したシリーズ第2作。そこには時に風化されない原点的な面白さがあった。



ジャンル：A・AVG／メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：2000年9月13日

水野隆志　プレイ時間：約53時間

『DC2』の魅力は爽快感にあるのか？

人間と恐竜の戦いをテーマにした『DINO CRISIS』（以下『DC』）シリーズ。いまやドル箱となった『バイオハザード』シリーズから派生したせいか、前作はゾンビが恐竜に変わっただけ、と厳しい意見が向けられることが多かった。私見としては展開にスピード感があり、それなりの独自性も盛り込まれていて、『バイオハザード』と比較すること自体あまり意味があると思えなかったが、恐竜が相手なら、もう少しアクションフルでもよかったのではないか、という思いが残ったのも事実だった。決して駄作ではなかったが、恐竜VS人間の構図をもっと鮮明にすべきだった、というあたりが妥当な評価ではないかと思う。

今回登場した『DC2』はこのあたりがかなり改良され、謎解き部分はさっぱりと切り捨てられて、かなりアクション性の高い内容になっている。ゲーム雑誌などの紹介記事やレビューを見ても、このことは一番に強調されており、かなり爽快感あるゲームだと書かれていることが多い。

だが、果たして『DC2』は爽快感のあるゲームなのだろうか？

答えは否である。たしかに前作に比べれば、アクション性は遥かに高い。敵に対して「逃げる」より「倒す」ほうが有効になっているのも事実だ。だが、では強力な武器をバリバリ撃ちまくるゲームなのかといえば、決してそんなことはない。初めに与えられている武器はあまり強くなく、しかもやる気になれば、それで充分クリアできてしまうのである。さらにクリア時の総合評価では、早解きすることがかなり大きなウェイトを占めているのだ。最高評価のSランクを目指す場合、2時間以内の高速クリアは必須といってよく、それを成し遂げようと思えば、逃げ中心のプレイに徹しないと厳しい。こうした観点から見れば、『DC2』はたしかにアクション性の高いゲームではあるが、それはシューティング的に恐竜を片っ端からなぎ倒していくという爽快感よりも、もっと別のところにあるということが分かるだろう。

巧みなアレンジによって生まれ変わったゲーム性

『DC2』は、基本システムを前作から継承しつつ、それにアレンジを加えた作品である。その中核は、恐竜を倒した際に「バイタルクレジット」と呼ばれるポイントを与えるようにしたことだ。そして、武器も回復アイテムも、探索を有利にしてくれる補助アイテム（「ツール」と呼称される）も、すべてバイタルクレジットで購入するという、シューティングゲー

ム的な発想を持ち込んでいる。さらに1体を倒してから一定時間内に次の個体にトドメをさせば、基本点に20パーセントのボーナスが加算される「コンボボーナス」と、一定区画内で5体以上の敵を倒し、無傷でその区画を抜けたときに与えられる「ノーダメージボーナス」を設定して、アクション技量を向上することに意味を持たせているのである。

プレイヤーに目的意識を与えるゲームシステム

コンボ&ノーダメージという2種類のボーナスが持つ意味は極めて大きい。



登場する恐竜は全11種類。それぞれに複数の攻撃方法を持っており、多彩なアクションで襲いかかってくる。

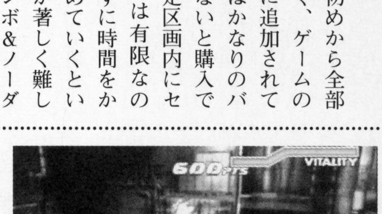
ゲーム中、もっともよく遭遇する恐竜ヴェロキラプトルは1体の基本点が１００点だが、コンボを成立させていけば、2体目は１２０点、3体目は１４０点と、20点ずつ加算されていく。一方、ノーダメージボーナスは、倒した個体数が5体以上10体未満で２０００点、10体以上で６０００点になる。もし、ある区画で、1体ずつ、途中ダメージを受けながら5体倒したとすると、獲得できるポイントは「１００×５」で５００点。これに対して、同じ5体をコンボ&ノーダメージで倒すと、「１００＋１２０＋１４０＋１６０＋１８０＋２０００」で２７００点。じつに5倍以上の差がつく。基本点は、翼竜のプテラノドンなら２００、海竜のプレシオサウルスなら４００点、甲羅のように硬い外皮を持つ四足型恐竜イノストランケビアなら６００点といった具合に、あとで出現する恐竜ほど、高く設定されている。当然、それだけコンボ&ノーダメージボーナスを取ったか否かの影響は大きくなっていく。

武器やツールは、初めから全部購入できるのではなく、ゲームの進行に合わせて徐々に追加されていくが、強力な武器はかなりのバイタルクレジットがないと購入できない。しかも、一定区画内にセットされている恐竜は有限なので、ボーナスを狙わずに時間をかけてクレジットを貯めていくというプレイでは、攻略が著しく難しくなってしまう。コンボ&ノーダメージボーナスを狙うことは、クリアの必須条件ともいえるのだ。

逆にいえば、攻略の要はほとんどこの一点に集約される。なんとかしてコンボ&ノーダメージボーナスを成立させることだけに意識を集中させればいいのである。

そのためには、敵の出現パターンを覚えることが大切になる。だが、これは容易ではない。『DC2』は次々とカメラアングルが変わっていくゲームだが、ひとつのアングルごとに恐竜の出現ポイントが複数設置されていて、そのうちからランダムに恐竜が出現するようになっているのである。しかも、ここで重要なのは出現が補充という概念で行われることだ。

恐竜によって異なるが、一画面中に一度にセットできる個体数は2~4体に限定されている。たとえば、ある区画に入り、最初のアングルで2体のヴェロキラプトルに遭遇したとする。この2体を倒してから次のアングルに移動したとすると、出現ポイントから最大3体の敵がランダムセットされることになる。ここで問題となるのは敵を倒さずに駆け抜けた場合だ。すでに2体がセットされており、最大3体までしか出現しないわけだから、次のアングルで追加され



ステージ構成も変化に富んでいる。密林、水中、溶岩洞窟など、さまざまな場所で戦いが繰り広げられる。

ゲームの面白さってなに？
うーむ、結局は「ていねい」ということに尽きるのではないでしょうか。特に序盤でのやり心地は重要かと思います（神奈川県　中野達雄）

るのは1体だけとなる。しかし、その出現ポイントは複数箇所ある。どこから来るか分からないため、追ってくる敵をかわしながら走ろうとしても、どういうコースを取ったら安全なのか容易にパターン化できないのだ。この法則は「死体」にも適用される。たとえば、画面端でショットガンなど敵を吹き飛ばす効果を持った武器でトドメを刺し、そのままアングルを切り換えたとすると、死体が消えるまでの数秒間、そこに個体が存在するという扱いになり、1体にカウントされる。これも追加セットされる数を惑わす一因となる。



使う武器を決める際は、威力だけでなく、構える速度、射撃後の硬直時間なども考慮して選択する必要がある。

ならば、面倒を避けるために確実に敵を倒してからアングルを換えていけばいいじゃないかという発想が出てくるだろうが、ことはそう簡単ではない。このゲームでは出現ポイントがプレイヤーの背後に設定されているアングルがいくつもあるのである。敵を全滅させ、アングルを切り換えて次の敵を待つなどというプレイをすると、いきなり背後からの奇襲でダメージを受けることが珍しくない。

そこでコンボ＆ノーダメージボーナスを狙うには、何よりも戦いやすいアングルを探すことが大切になってくる。敵も無闇に倒さず、戦いやすい場所まで誘導していくのだ。対処しやすい出現パターンになっているアングルを探し出し、そこを行ったり来たりしながら、5体あるいは10体の恐竜を倒す。そして、素早く区画を抜けるというのが基本戦術となる。場所を選ばず、「動く物は皆攻撃」というプレイをすると、よほどの反射神経でもないかぎり、かなりの高確率でダメージを受けてしまう。出現パターンが多岐におよぶため、ある程度の反射神経は不可欠だが、それよりも場所選びのほうが重要なのである。

これに加えて、もう一つ武器の選択という要素がある。武器には純粋な破壊力以外に、構えるまでの速さ、射撃時の反動、射程距離、命中範囲、貫通能力、走りながら射撃できるか、両手持ちかなどなど、じつにさまざまな特性がある。いかに破壊力が絶大でも、動きの速い敵が多数出現する場所では、遅い武器は使いにくい。とはいえ、倒すのに時間がかかりすぎれば、その分ダメージを受ける可能性も高くなる。ステージの地形、出現する敵などをよく見て、適切な武器を選ばなければならないのだ。このとき、自分の好みで武器を決めてもいいが、その場合、アクション的には高い技量が必要になる。バイタルクレジットを稼ぎ、すべての武器を購入してから進むか、あるいは自分の腕にかけて必要最低限度の武器で突破するか。『DC2』を攻略するには、スタートからゴールまで、プレイヤーが戦略性をもってゲームを組み立てていくことがもっとも重要になってくるのだ。このとき、最終評価を高めようと思えば、一定時間内にクリアしなければならないから、延々とクレジット稼ぎをしているわけにもいかない。あらかじめどこでクレジットを稼ぎ、どこは逃げに徹するかを決め、それに従って計画通りにゲームを進めていくのである。このミスが許されない緊張感こそ『DC2』の根幹、面白さの根源なのだ。



複数設定されている敵の出現パターンすべてに対応できないと、なかなか高得点を得られず、苦しい展開となる。

『DC2』に流れる古くて新しい血

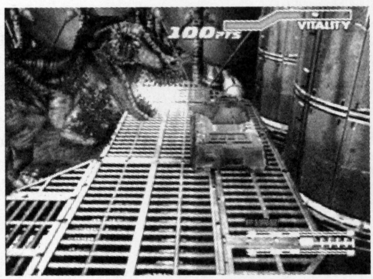
こう考えると、『DC2』のコン

セプトが古くからある伝統的なアクションゲームに酷似していることに気づくだろう。
　1980年代後半、カプコンは、アーケードを中心に多くの横スクロール型アクションの傑作をリリースした。やがてそれは『ファイナルファイト』を経て『ストリートファイターII』へと進化し、対戦格闘という新ジャンルを生んでいく。アクションゲームこそカプコンのお家芸であり、その血脈が『DC2』にも脈々と流れているのだ。横スクロール型と3Dという見た目の違いはあるが、底に流れるテイストは変わっていない。



コンボやノーダメージなど、ボーナス点を獲得するには、戦術性と咄嗟の反応力の両方が不可欠になっている。

それは「敵の攻撃をかわし、自分の攻撃を当てろ」という、シンプルながらも不変の面白さを持つゲーム性だ。しかも、懐古主義に陥ることなく、しっかりと現代のゲームとして仕上げられている。
　とくに素晴らしいのが音響だ。ぜひともステレオでのプレイを推奨したい。それもなるべくならヘッドフォンで。草を踏み分ける恐竜の足音、迫ってくる気配など、聴覚に訴えてくる演出が臨場感を格段に引き上げてくれることだろう。モノラルでプレイするのがもったいないほどのハイレベルな出来映えなのだ。また、迫ってくる恐竜を機銃で撃退していくシューティングステージなど、通常のリモコン操作と異なるシーンを挿入して気分転換を図っている点も見逃せない。シューティングとアクションはゲーム性がまったく異なり、そのためそれぞれを好みとするプレイヤーも異なってくるから、こうしたミニゲームをクリアの必須条件にすることには反対する人もいるかもしれないが、一本調子に陥りがちなゲーム展開へのスパイスとして評価すべきではないだろうか。ほとんどは直前にセーブポイントが用意されており、かりに失敗してゲームオーバーになっても、すぐやり直せるのだから、ここは制作者の挑戦を受けて立つのが、この手のゲームに臨む者の心意気というものだろう。
　全般的に高いレベルに仕上がっている中、弱いのがシナリオだ。ラスト近くになって隠された真実がバタバタ出てくる展開はあまり感心できないし、登場人物も魅力的に描けていたとはいいがたい。ディランは最終局面まであまり人間性が出ていないし、レジーナも前作のクールさが損なわれて、いたずらに女性的な側面が強くなっていたのが残念だ。とくにラストで気弱に揺れるさまは、あまりに彼女らしくなかった。ゲーム性が優れているのだから、物語はへんに凝らなくてもよかったのではないだろうか。ジョン・カーペンター風のラストの演出は個人的には気に入ったが。
　とはいえ、『DC2』はアクションゲームとして普遍的な魅力を持っており、「EASY」モードが相当簡単になっているなど、初心者への配慮も行き届いている。新しき酒を新しき革袋に、しかし、酒作りには伝統の技術を活かして、といったところか。傑作だ！



「機銃で襲ってくる敵を撃退する」「戦車で恐竜を振り切る」など、ミニゲーム風のステージも用意されている。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。カプコンの横スクロール型ACGは昔ゲームセンターでかなりやり込んだ。『マジックソード』『ザ・キング・オブ・ドラゴンズ』『D&D』シリーズなど、ファンタジーに傑作が多かったのが印象に残る。

関連作品　**カプコンジェネレーション～第2集　魔界と騎士～（ACG）**
メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年9月23日

『魔界村』『大魔界村』『超魔界村』の3作を収録。カプコンACGの発展の経緯を知るのに絶好のコレクション。それにしても、どれも難しかった（とくに『超』は……）。

ゲームの面白さってなに？　時間を忘れる、これが一番ですかね？（三重県　いけっち）

評価の高い『DINO』シリーズは、初心者でも充分楽しめる作品だった

いっそのこと「アドベンチャー」の要素を切り捨てて、完全なアクションゲームとして仕切り直してみるのはどうだろうか。



ジャンル：A・AVG／メーカー：カプコン／
機種：プレイステーション／
価格：¥5,800／発売日：2000年9月13日

南敏久　プレイ時間：20時間

初の『DINO』プレイ「面白かった」の一言

まず最初に断っておきたいのだが、筆者はこのゲームの前作『DINO CRISIS』をまったく遊んでいない。さらに言えばこれらの原型となった『バイオハザード』シリーズも人がプレイしているのを後ろで見てはいたが、実際自分でプレイしたことがあるのは『バイオ2』の体験版ぐらいである。

そのあたりのことを考慮してもらったうえで以下の文章を読んで戴ければ有難いのだが。さて、この『DINO CRISIS2』、プレイし終えた時点での率直な感想を言えば「面白かった」の一言に尽きる。『バイオ』シリーズが「探索」や「謎解き」をゲームの主軸としていたのに対し、今作では敵である恐竜とのバトルそのものがメインとなっている感がある。初心者ということでまずは難易度EASYで遊ばせてもらったが、物陰から次々と群れをなして現れる恐竜を様々な武器を駆使して倒していく感覚は、映画『エイリアン2』の戦闘シーンを思い起こさせる痛快さ（恐竜を倒すことによって得られるポイントで補充できるので残弾数にあまり気を配ることもない）がある。ストーリーも当初、てっきり『ジュラシックパーク』のようなバイオ技術ものだと思いこんでいたら、実際見てみるとコレが2回転半ほど捻ったタイムスリップもので、いい意味で期待を裏切られてしまった（最後の最後で煙に巻かれてしまった感もあるが）。ただゲーム中、男女二人の主人公が交互に入れ替わって話を進めていくのだが、その中で初めて来た場所に何の説明もなく、パートナーがまるでホラー映画の殺人鬼みたいに突然現れて驚かされる場面が何度もあって、演出的に少々雑な印象を受けた。映画やTVドラマと異なり、ゲームではキャラクターの視点とプレイヤーの視点がほぼ同一化する。それだけにこういった部分の描写はもう少し慎重に扱って欲しかったところだ。

難易度EASYとNORMALのギャップ

と、以上は難易度EASYで遊んだうえでの話。ところがこれが難易度をNORMALに戻したとたん、このゲームの印象はガラリと一変する。

なにしろ辛い、厳しい。一番最初にお目にかかる雑魚恐竜のラプトルですら2、3発の銃弾ではビクともせず、彼らに囲まれただけで噛まれ引っ掻かれ果ては咥えられて振りまわされて一矢も報いることもできず瀕死の状況と化す。実際彼らの支配していた白亜紀の世界を想像してみれば当たり前のことかもしれないが、それにして

もちょっとストレスが溜まりすぎる。
で、今更ながら言わせてもらうのだが、ほぼ『バイオ』そのままのこの操作方法は果たしていかがなものであろうか？
その辺をウロウロ歩いているだけのゾンビと違ってこのゲームの恐竜たちはどれもツッタカツッタカと結構なスピードで迫ってくる。じっくり腰を落ち着けたパズル的謎解きがメインで、山場山場に戦闘が入る『バイオ』とは違い、このゲームではそのフィールドのほとんどが激しい戦闘の場なのである。そういった作品では頭の中で思った行動と実際の画面内での行動との間にどうしてもワンクッション置いてしまう『バイオ』方式の操作では対処がしきれなくなると思うのだが。確かに『バイオハザード』シリーズは売れた。名作と呼んでも差し障りのない内容なのだろう。そして『DINO CRISIS』シリーズは『バイオ』の恐竜バージョンとして始まった。
しかしだからといっていつまでもマイナーチェンジとして、『バイオ』を引きずっていくこともないだろう。いっそのこと「アドベンチャー」の要素を切り捨てて、完全なアクションゲームとして仕切り直してみるのはどうだろうか。単なるアクションだから物語性が薄くなる……なんてことは決してない。むしろゲームだからこそ、セリフに頼らなくてもそれ以外の部分で語ることのできるドラマがあってもいいのではないだろうか。


『バイオ』特有のリモコン操作と、このゲームのアクション性は相容れないのでは？

今作ならかなり無茶な恐竜もアリ？

ここから先は蛇足として読み飛ばしてもらっても構わない。怪獣好き、恐竜好きの筆者としてはどうしてもこの作品での恐竜の描かれ方について言っておきたいことがある。
イノストランケビア、オヴィラプトルといったマイナー種はともかく、ヴェロキラプトル、ティラノサウルスなどは映画『ジュラシックパーク』やその続編『ロストワールド』といったお手本があるのがいいのか悪いのか、ゲーム中の描写がまるで、それらの映画まんまで（ラプトルなんかはご丁寧に「尻尾を立てて草むらを歩いてくる」！）見ていて少し悲しくなる。映画の恐竜は確かに当時最新の学説を取り入れてキャラクターが創られてはいるが、だからといってそれは決して「正解」などではない。別に右記の映画のゲーム化をしているわけではないのだから、他の恐竜と同じようにティラノやラプトルにも『DINO2』ならではの解釈を取り入れて欲しかった。せっかく個性的なストーリーができあがっているのに、それを体現する恐竜たちが没個性的仕上がりになってしまっているのが少し可哀想でもある（話のオチに関わるので詳しくは書かないが、今作の設定上、かなり無茶なアレンジを加えてもそれはそれでアリ、だったように思う）。あと個人的には恐竜以外の古代生物——たとえば大亀アルケロンや三葉虫、アンモナイトやメガニウラ（オープニングにも登場する巨大トンボ）なんかに活躍の機会が与えられればもう言うことないんですが……（勝手なことばかり言ってスイマセン）。

PROFILE
南敏久（みなみ・としひさ）
1973年生まれ。フリーの特殊造形業＆怪獣博士。今回の『DINO2』では対モササウルス戦、対プレシオサウルス（水中）戦がUMA好きの南サンのハートを激しく揺さぶりました。死ぬ前に一度はネス湖に行きたい!!

関連作品
ジュラシック・パーク（ACT）
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：￥6,800／発売日：'93年8月27日
映画公開と同時期に発売されたアクションゲーム。人間以外に恐竜（ヴェロキラプトル）を操作できるモードもある。難易度は「ディノ2」以上にシビア。

ゲームの面白さってなに？
『シレン』。（岐阜県　加藤祐二）

MotoGP――①

ハードの高性能化がもたらした現時点最高峰のオートバイゲーム

――本作品はオートバイには興味のない人にもプレイしてもらいたい。一部の二輪ファンだけに独占させるには惜しい。

ハービーさん、『MotoGP』やった？

『グランツーリスモ2000』の発売が2001年初頭になり、『グランツーリスモ3』になってしまった今日この頃、レースゲームフリークの皆さまは、いかがお過ごしでしょうか？

最近、会う人ごとに「ハービーさん、『MotoGP』やりましたか？」と言われ、「う～ん、オートバイのレースゲームねえ」などと思っていたのですが、ここで自分の不明を恥じ、そして断言しましょう、『MotoGP』はかなり面白い、と。

そもそもナゼ、レースゲームマニアの自分がオートバイのレースゲームを嫌っていたかというと、今を去ること十数年前にボクがアマチュア・レーシングライダーであったことと関係があります。その頃すでに『ハングオン』などのレースゲームがゲームセンターに大型筐体とともに設置されていましたし、出始めの頃はボクもハマっていましたが、スグに飽きてしまいました。結局のところ、まだその頃は車がオートバイになっただけで、オートバイならではの遠心力や、サスペンションの動きを再現できるような能力がコンピュータにはなかったからなのかもしれませんし、何よりも、実際にレーシングマシンに乗ってサーキットを走ることのほうが何十倍も楽しかったからでしょう。

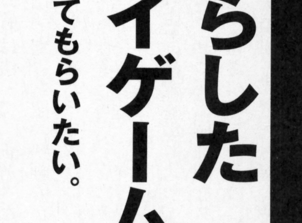
その後、コンピュータ・ゲームは進化し続け、処理能力の拡大とともに、今やシミュレータといってもよいほどリアルなレースゲームが出現するような時代になりました。歳をとった元アマチュア・レーシングライダーにとっては、なんといい時代になったことでしょうか。

記憶の彼方にあったレースの思い出がよみがえる

さて今回の『MotoGP』、オートバイのレースゲームであるまえに、ナムコの作ったゲームであるということがボクには引っ掛かりました。『R4』を支持するレースゲームファンがいることは承知していますが、ボクにはどうしても背景のリアルさと相反する車の動き（ドリフトすると突然速くなるなど）の不自然さについていけないこともあって、プレイするまえには、かなりネガティヴな先入観がありました。それを今回はイイ意味で裏切ってくれました。

『MotoGP』は、オートバイのレースの基本が、ほとんどすべてであると言っても過言ではないほどの出来に仕上がっています。

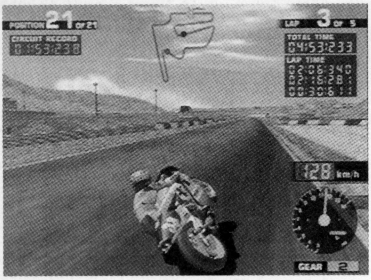
オートバイはバンクしながらコーナーリングをするために、ブレーキングはコーナーの手前で終了し、バンク中はアクセル開度を最



ジャンル：RCG／メーカー：ナムコ／プレイステーション2／価格：¥6,800円／発売日：2000年10月12日

ハービー吉村 プレイ時間：約27時間

ゲームの面白さってなに？
達成感、これだと思います。「2度とやるかボケ!!」などとボヤきながらもついつい電源を入れてしまうのも、達成感が欲しいからだと思います。（石川県　K2G）



シミュレーションモードがON時には、バンク旋回中のパワーリフトとという離れ業が簡単に発動する。

大でもパーシャルにして、出口が見えてから全開にする、いわゆるスローイン・ファストアウトの原則に支配されており、バンク中はほとんど車速のコントロールができないので、アウトインアウトのライン取りは車よりも重要なコトになります。つまり、コーナーリングスピードは車よりかなり遅いということと、いったんコーナーリングを始めたらほとんど修正は効かないということなど、オートバイならではのネガティヴな約束事がこのゲームでは忠実に、そしてそれがゲーム性を損なうことなく再現されています。

最近は車のレースゲームばかりやっていたので、最初はかなり戸惑いましたが、そういえば記憶の彼方にあったオートバイのレースの思い出が「そうそう、こんなカンジ」とプレイしているうちに甦りました。

秀逸な「シミュレーション・モード」のONとOFF

そして、このゲームで特筆すべき点は、違和感なく初心者とレースゲームマニアとの棲み分けを実現していることです。「シミュレーション・モード」をONにするかOFFにするかで、ゲームの面白さを損なうことなく、ゲーム性の深さを変えることに成功することができた「希有な一例」になりました。

「シミュレーション・モード」をOFFにした場合、マシンはほとんど転倒しません。コーナーリングの最中にアクセルを急激に開けようが、バンク中にブレーキを掛けようが、タイヤはグリップし続けます。しかし、速く走るための走行の基本はONにした場合と同じです。ただ、転倒のリスクだけがないのです。レースゲーム初心者は、このモードをOFFにすることでストレスを感じることなく（難しいと思うことなく）プレイすることができるでしょう。

「シミュレーション・モード」をONにすると、バンク中にアクセルを開けばリア・タイヤはグリップを失いスリップし、そのままアクセルを開け続けるとスリップ・ダウンしてしまいます。バンク中のブレーキングもフロント・タイヤがグリップを失うことにより、そのままブレーキングを続けるとライダーは前に投げ出されます。ここで重要なのは、転倒するまえに必ず前後のタイヤのスリップというインフォメーションがあるということで、そのインフォメーションを見逃さずにプレイすることができるレースゲーム上級者はこのモードをONにすることによって、よりリアルなマシンの挙動を感じることができるのです。

「シミュレーション・モード」をONにするかOFFにするかは完全にプレイヤーの意志に任されています。ONにしたところで特別なご褒美はないし、OFFにしたところで速く走るための基本は変わりません。「初心者からマニアまで」というアンビバレンツ（※①）な条件をアウフヘーベン（※②）する方法としては、はなはだ安易な方法ではあるものの、現時点ではベストな選択を、開発陣はしたということなのでしょう。

驚愕のPS2グラフィックと効果的なリアル表現

今更ながら、PS2のグラフィック能力の凄さには驚くべきものがあり、アクセル開度によるリア・サスペンションの伸び縮みや微妙なスリップアングルの違いなどが表現されていて、右スティックをアクセル＆ブレーキにコンフィグすることによって、バンク中の車体バランスの、微妙なコントロールを可能にしています。時速200キロ以上からのブレーキングでは、ライダーは上体を起こすモーションをして、エンジンの吸気音と風切り音のエフェクトが入るところなどは、本当に凄いリアルな

脚注①アンビバレンツ：二律背反という意味の独哲学用語。異なった相いれることのない2つの条件。
脚注②アウフヘーベン：止揚という意味の独哲学用語。中間的な解決策ではなく、包括的な解決策。

表現になっています（その際に性能の悪いマシンの場合にはなんと、チャタリングまで起こるのです！）。

リプレイシーンの中には明らかに画像取り込みの場面と、フルCGの場面があるにもかかわらず、ほぼ違和感のない仕上がりになっています。二輪GPの中継を見たことのある人なら、思わずニヤリとするようなカメラアングルが出てきたりして、フランスGP／ポールリカールのトリコロールカラーのゼブラ・ゾーンや、イギリスGP／ドニントンパークのアンジュレーション再現、スペインGP／ヘレス観客席の爆竹エフェクトなんかは、二輪GPマニアの目から見てもほぼパーフェクト！（それゆえに架空のキャラクターであるご褒美キャラの走行シーンでは、違和感が大バクハツしてしまいますが……）。ポールリカールのミストラル・ストレートの立ち上がりで、カウルをぶつけ合いながらのドゥーハンとのサイドバイサイドなどは、リプレイシーンながら、鳥肌が立ちました。これが二輪GPファンの多いヨーロッパで発売されたら、大人気ソフトになることは間違いないでしょう。

プレイヤーの操作するグランプリマシンも「パワーのホンダ」、「バランスのヤマハ」、「徹底的にリア・ステアのスズキ」とバラエティに富んでいて、更にワークスチームとサテライトチームで性能に違いがあり、プレイヤーの力量に合ったマシンが選べるのが楽しいところ（欲を言えば、長円形ピストンのNR500や2気筒のNSV500なんかがあるとマニアとしてはウレシイのですが、そこまでいくとついてこれるマニアの数が激減してしまうでしょうね。更に欲を言えば、デイトナ仕様のYZR690とか、元祖3気筒のNS500、'84年にだけ使用されたスペンサー専用のNSR500なんて、ああ、切りがない……）。

コントローラーの操作感もデュアルショック2のスティックのバネが強いこともあり、鈴鹿のスプーンカーブをハーフ・バンクで進入、クリッピング・ポイントでフル・バンクへ、などという芸当もできてしまいます。ただ、マシンの倒し込みがコンピュータ・プレイヤーよりもかなり速いために、リプレイシーンではやたらと落ち着きのないライダーになってしまうのが悲しいところではありますが……。

ブレーキを踏ませる面白さ

細かいところはどうしてもいろいろと注文が出てしまいますが、とにかく良くできているので、毎日のようにプレイしていて、ある日、気がつきました。このゲームは、ひょっとしてレースゲームのエポック・メイキングになるかもしれないと。

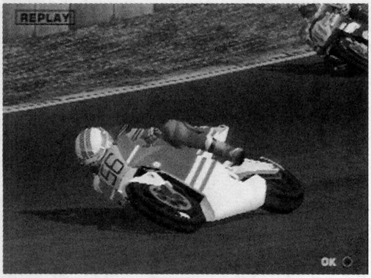


コーナーリング直前の空気抵抗を利用したエアーブレーキ。カウルから上体を起こす様が非情にリアル。

常日頃から矛盾を感じていたのは、レースゲームをしているときの最速ラップへのアプローチ方法が、実際のサーキットを走るときとまったく逆の方法になっていることです。

たとえば、実際のサーキットを走るときには、いきなり最初から、絶対に曲がりきれないスピードでコーナーに進入するバカはあまりいません。コースアウトしてクラッシュしてしまえば車やオートバイが壊れてしまう可能性がありますし、最悪の場合、ケガをしてしまうこともあるからです。普通は充分な安全マージンを取ったスピードから始めて、徐々に自分の限界スピードへとアプローチしていくのです。

ところが、ゲームの場合、バーチャルな空間で行われているレースですから、実際にケガをするわけではないので、最初から、かなり無理のあるスピードでコーナーに進入し、コースアウトして初めて「このスピードじゃ、無理だったな、今度はもう少し早くブレー



懐かしの巨摩郡。ライター、担当編集ともども、時々読み返しています。ワールドGP編が泣ける。

キングしてみるか」というアプローチの方法になるのです。

「何をバカな、当たり前なことを言うな」と言われるかもしれませんが、低いスピードから限界スピードへのアプローチと、限界を超えたスピードから限界内スピードへのアプローチとでは、ゲーム性がまったく違ったものになってしまうのです。

極端な話をすれば、「限界を超えたスピードから限界内スピードへのアプローチ」とは、なるべく遅く走ることが速く走ることへの条件になってしまうということなのです。

これはいったい、どういうことなのでしょうか？ ゲームなんだからしょうがないと諦めるしかないのでしょうか？ ボクはレースゲームをプレイするたびに、この矛盾を感じていました。

レースゲームの歴史は、リアルになることへの歴史でした。どうやったら、本当に走っているかのように感じさせることができるのか？ タイヤからのステアリングインフォメーションやシートからの加減速G、遠心力の横Gなどをすべて視覚情報によって、いかにプレイヤーに伝えられるのか？ ということの試行錯誤の歴史でした。これはつまり、いかにプレイヤーに「ブレーキを踏ませられるか（実際にはブレーキ・ボタンを押すことになるのですが）」ということの歴史とも言い換えることができます。

現実ではないバーチャルな空間において、プレイヤーに危険を感じさせて「ブレーキを踏ませる」というのはかなり難しい行為だと思います。プレイヤーは速く走りたいのです。ブレーキなんか踏みたくないのです。しかし、もしブレーキを使わないですむレースゲームがあったとしたら、ボクたちは面白いと思うでしょうか？

「ドライビング・プレジャー（※③）」を感じることができるでしょうか？

グラフィックの高度化や、処理速度の倍増によって、レースゲームのバーチャル・ドライビングはいまや、かなりのレベルに達しています。そして今回の『MotoGP』で、今までボクが感じていた矛盾をひとつの方法によって、解決したのでした。

それは実に単純な方法で、ほとんど実車並のグラフィックを実現したがゆえに、転倒するシーンが実に「痛そう」なんです。これは心理的にかなりのダメージを与えられ、それゆえに転倒しないスピードから、徐々に最速スピードへという、実際の走行にかなり近いアプローチ方法でプレイしてしまうスタイルとなって現れます。そのためにはもちろん、このままでは「転倒するよ」というインフォメーションがグラフィックの中でキチンと表示される必要があり、その条件は満たされています。

『MotoGP』はPS2のグラフィック能力を使って、「コーナーの手前で減速、クリッピング・ポイントを通過してからの加速」というドライビング・プレジャーの本質をボクらに伝えてくれるソフトとなりました。ぜひ、このゲームはオートバイには興味のないレースゲームファンにプレイしてもらいたい。『MotoGP』は一部の二輪ファンだけに独占させるには惜しいソフトだと思うからです。

最後に。全16戦のサーキットをカバーしていれば、もっと面白いソフトになったハズなので、『MotoGP2』に期待します。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）

フリー編集者＆ライター、そしてレースゲームフリーク。来年から某Webマガジンのスポーツゲームカテゴリーのナビゲーターをやる予定。レースゲームフリークたちが集まって、大学のゼミみたいなサイトにするのが夢。

関連作品

グランツーリスモ（RCG）

メーカー：SCEI／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年12月23日

エポック・メイキングといえば、『GT2』よりも『GT』の衝撃が凄かった。果たして『GT3』はそれを越えることができるのでしょうか。ちょっと期待しすぎかしら。

脚注③ドライビング・プレジャー：車・オートバイなどの運転操作をすることによって得られる楽しみ、爽快感。

ゲーム化の難しいバイクレースゲーム ドリフトコントロールの再現は絶品

『MotoGP』の登場が、バイクレースゲームの良質タイトルの排出とジャンル確立の引き金になってくれることを願ってやまない。

バイクという乗り物の感覚の再現

バイクレースのゲーム化は難しい。バイクという乗り物はゼロスピードにおいて、自力のみで安定することはできない。人のコントロールなしでは成り立たない非常に不完全な乗り物だからだ。この特殊さゆえに操作する楽しみの奥の深さやバイクにしかないテクニックが多数存在しているのだが、バイク感覚の再現をいっそう難しいものにしているのだ。

これまでいくつものバイクレースゲームが発売されてきたが、どれもが嘘臭く、満足できるものではなかった。その大きな要因は、スピード感とバンク角、タイヤのグリップの表現が実現できないことに依存するところが大きい。

これらを表現するためには、1.体にあたる風、2.ヘルメットを通しての視界、3.サスペンションの動き、4.タイヤの接地感などが体感表現として必要になる。そしてこれらをコントローラとモニタで再現することが要求されるのだが、最初の時点で、1は切り捨てざるを得ない。過去に大型筐体で、顔に風の当たる装置が開発されていたが、コンシューマのゲーム機で再現するには、大がかりなものになりすぎる。

残りの表現は、グラフィックとデュアルショックで何とか補うことができそうだ。これらを表現できて初めてレースゲーム最大のキモであるコーナーリングという点にたどり着ける。

このコーナーリングは、車とバイクでは大きく異なり、その違いはタイヤの使い方にある。バイクのコーナリングはハンドルを切るのではなく、体重移動により、車体にバンク角を得ることで曲がる。四輪車はタイヤの底面を使用するが、バイクがコーナーリング中に路面と接地しているのは、タイヤのサイド部分。そのため走行感覚はまったく違うといえる。ここで重要なのは、進入スピードに対してバンクが浅くても深くてもコーナーを曲がりきることはできないということ。つまり車体をバンクさせたときにタイヤのどこを使えば最大のグリップ力を得られるかを理解したうえで、コーナーリングしなければタイムを縮めることはできない。路面のミューとタイ



なんと「クロノア」？　その昔、ガチャピンが筑波サーキットを疾走していたインパクトに匹敵する。



ジャンル：RCG／
メーカー：ナムコ／プレイステーション2／
価格：￥6,800円／発売日：2000年10月12日
中条雅弘　プレイ時間：約15時間

ゲームの面白さってなに？
何十時間もかけて解きたいゲームも、ヒマツブシのゲームも同じように“面白い”はずなんだけど……。（茨城県　超議長）

ヤのグリップそしてバンク角のバランスがとれたときに最高のコーナーリングができるのだ。

　このような感覚の再現の難しさと、苦労の割にはバイクとゲームという組み合わせの市場が小さいことも予想されることから、バイクレースゲームのリリースを近年見かけることもなく、なんとも寂しい限りだった。

　このような状況の中、ついにバイクレースゲームの大本命ともいえるタイトルが発売された。それが本作品『MotoGP』なのである。

シミュレーションとリアルなゲーム性

　バイクや車といったモータースポーツをゲーム化しようとしたとき、常に大きなジレンマに突き当たる。シミュレータに徹するか？　虚構を生かしたゲーム性を重要視するか？　ということだ。バイクでいえば、スリップダウンを設定するか否かということになる。

　シミュレータとしてリアルになればなるほど、ゲームにはならない、難しくなりすぎるのだ。先にも触れたが、非常に不安定な乗り物であるバイクは、ちょっとしたアクシデントで簡単にバランスを失い転倒してしまう。レースにおけるマシンの転倒は、リタイアを意味する。たとえマシンに異常がなかったとしてもコンマでタイムを競うスポーツで数秒、十数秒のタイムロスは絶望的といえる。

　かといって無理な挙動でも転倒しないのであれば、実に嘘臭い。この嘘のつき方の程度が重要なのだが『MotoGP』では、モードの切り替えで解決するとともにリアルさを残しつつゲームとして完成している。



ほぼ文句ない出来なのだが、グラフィック的にタイヤと車体はもう少し大きいほうが良かった。

　さらに、ドリフトの解釈も非常に重要といえる。近代モータースポーツでは、いわゆるドリフト走行はタイムロスにつながり、基本はグリップであることは周知の事実だが、ゲームとしての華やかさ、テクニックスキルの獲得という意味でドリフト走行は欠かせない。「ドリフトを行う＝速く走れる」という虚構はゲーム性の維持においては必要な要因といえる。コーナーの出口付近のホイルスピンによる回転数維持、ハイサイドぎりぎりのマシンコントロールは、一度でもバイクに乗ったことのあるユーザーなら、なんとしても再現して欲しいと思うはずだ。それが本作品にはある。単純にコース上にブラックマークと呼ばれるパワースライドの跡が残るのではなく、それには意味がありテクニックが存在しているのだ。

　本作品は世界の二輪ロードレースに実在する設定を使用することで、リアリティを醸し出し、PS2の性能を生かした美しいグラフィックで感覚の再現を実現している。コースの景観や路面の表現は、これまでのバイクレースゲームの最高峰といっていい。

　バイクファンは、もちろんバイクに乗らないユーザーに対しても充分その魅力を訴求できる完成度はまさに賞賛に値する。

　ゲームの歴史のなかで、ようやくバイクレースゲームは、オピニオンを得た。

　四輪車では『リッジレーサー』の登場が『グランツーリスモ』につながり、四輪レースゲームカテゴリを形成しているように、『MotoGP』の登場が、バイクレースゲームの良質タイトルの輩出とジャンルの確立の引き金になってくれることを願ってやまない。

PROFILE
中条雅弘（なかじょう・まさひろ）
バイクレーサーにあこがれ、夢やぶれた落ち武者。最近50ccのバイクレース活動を再開する。ホームコースは筑波東コース。改修工事後のコースはいまだ未走だが、いまからタイムアタックを楽しみにしている。

関連作品 **リッジレーサー（RCG）**
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／'94年12月3日
派手なドリフトコントロールで速く走るという虚構をうまくゲームに取り入れた現代RCGの代表作品。いまプレイしても魅力は健在。

ゲームの面白さってなに？　惰性でテレビを見るのではなく、結末が決まっている本を読むのではなく、画面の向こう側にコントローラーで動く自分がいること。（東京都　佐々木郁）

転がる石が悪いのか良い子を目指した風来人

——『不思議のダンジョン』シリーズの中でも名作の呼び声高い『シレン』SFC版。初代『シレン』と本作との関係性とは？

初代『シレン』の「風来精神」とは？

シレンは風来人である。

風来。「風に吹きもたらされたように、どこからともなく来ることだ」と辞書はいう。

風来人とは、何者にも縛られず、宵越しの金はもたず、何事にも執着せず、ひとつところに留まらず。身も心も軽やかで、風にだって、もしかしたら乗れる。転がる石のごとく、風と共に去りぬ。そんな精神を持っている奴だと思う。

状況が無限に変化し、失敗すれば最初から、という『ローグ』タイプのダンジョンRPGを翻案した『不思議のダンジョン』シリーズ。その中でも、初代『シレン』は、自動生成ダンジョンという技術を、「コンピュータってこんなこともできるんだよ」というマニアのおもちゃレベルで終わらせることなく、さらに適した遊び方を提案した。それが「風来」という方向性だ。身軽にふらりと千万変化のダンジョンに入って状況を楽しむ。よくもまあ、こんなにぴしゃりとハマるコンセプトを見つけだしたものである。

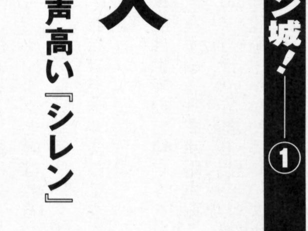
ところで英語で風来坊という意味の「ローリングストーン」には、2つのニュアンスが存在することは割と有名な話だ。ひとつは転がることをネガティブにとらえ「地に足をつけて仕事に励め」という解釈。もうひとつは「常に動き回っていれば、時代に遅れることはない」とポジティブに受け取る考え方。この相違はRPGと初代『シレン』の関係性に似ている。

RPGは、時間と努力の蓄積でクリアできるゲームだ。労力が労力なりに経験値という形で認められる世界というのが、よくも悪くもRPGの特徴である。

それに対して、うまい奴なら一度でクリア、下手なら一生進めない。それが初代『シレン』だった。「時間をかければ報われる」、RPGが我々に勤勉であることを推奨するとしたら、「でも、死ねば何もかもなくなるのさ」と片隅でぼそりとニヒルに呟く。実は反社会的で、秩序を否定し、プレイヤーを現実に直面させる。どことなくロックンロールの思想とも通じる「風来精神」を持つゲームだった。

更にその特異さは、RPGと比較した時だけではなくゲーム全体から見ても際だっていた。

普通、ゲームでプレイヤーの腕が問われるのは反射神経の部分であることが多い。だが、『不思議のダンジョン』シリーズの画期的な点は、知力、それも単純なゲームに対する知識量だけではなく、発想力、精神力、決断力といった総合的な部分が試されること。そして、これらの能力は、自動生成ダンジョン＝永遠に繰り出される問題によって鍛えられうることだろ



ジャンル：RPG／メーカー：チュンソフト／
機種：N64／価格：¥6,800／
発売日：2000年9月27日
卯月鮎　プレイ時間：約50時間

う。ゲームに対して使った時間は、たとえば経験値という形で画面データに蓄積されるのではなく、自分の中に実っていく。

どのアイテムを使うか、逃げるか戦うか、現状打開のための抜け道はないか。苦しみながらも厳しい状況を楽しみ、己の成長やひらめきの意外さに目を見張る。初代は、数値の変動に関係なく、自分がレベルアップしたことが体感できる希少な作品だったのだが……。

重点の変化で薄まった『シレン』の特異性

今回も、罠を利用して進む「中腹の井戸」や、持ち込み一切禁止の「最果てへの道」といったエクストラダンジョンには、魂の修行場たる本領はほの見える。ただし、内容の大部分は、ユーザーに低年齢層が多いという64のハード特性の影響によってか、初代からは変質している。

まず、壷が出る確率が高まり、合成をするモンスターが出現したことで、序盤に武器と防具を強化する機会が増えた。ダンジョンから帰還しやすくなったこともあり、簡単に強力でさまざまな効果を持った剣と盾を作ることができる。前作ではあくまでスパイス程度の扱いだった合成が、ゲームのメインともいえる地位に昇格している。

また、初期ミッションは、鬼に悩まされる村人を救うため、ダンジョン内で材料を集め、組み立てて城を建築するというもの。城を建て終わらないと次に進めず、建築中も、鬼が攻め寄せてくるイベントによって一部が壊されてしまうことが多々ある。そこで、何度も繰り返して同じダンジョンに入ることになる。

この、武器合成と「城を建てる」という部分は、初代の「風来精神」とは趣を異にしている。

強い武器と防具を持てば、常にその武具にあった戦法だけを取ることになり、ダンジョン内に無数に落ちている道具のやりくりは無意味になる。また、城を造るということは、仮に死んでしまっても城はそのまま残るということ。つまり、いってみれば城の材料はRPGの経験値に相当するし、集めるために同じダンジョンに入るというのは風来でもなんでもない。ルーチンワークを抱えた公務員のようなものだ。これでは結局、過去にあったプレイと同じ条件を再現し、無限であるはずの局面を同質化させて前へ進むことになる。「時間をかければクリアできる」という蓄積と収集の行為を重視する普通のゲームへの移行。「状況の変化を楽しむ」という『シレン』の根幹部分を揺るがすような方向性での発展が『シレン2』では多く見られる。

クリア後のメインのおまけが、ダンジョンに出現するモンスターをコンプリートすることを目指す「もののけ王国」というのも、この傾向に拍車をかけている。多彩な合成にしても、モンスター収集にしても工夫のしがいがあり、面白いと思わせるギミックなのだが、『シレン』の特異性を考えると相性の悪い組み合わせだといえる。

風来人がアイテムに執着したり、城を建築したり、サファリパークを造ったりするだろうか？

蓄積を奨励するよい子で優しいゲームばかりじゃつまらない。たとえ子供向きであったとしても、ちょっとアナーキーでシニカルに、厳しい真実を楽しむことができるソフトでもよかったのではないか。そう思うのだが。



今回追加された「もののけ王国」。161匹のモンスターを集めるのが目的のモードだ。

PROFILE
卯月鮎（うづき・あゆ）
フリーライター。ゲーム・アニメを中心に作品解説なども行っている。見ての通り堅い文章しか書けないので、雑誌を遠くに置いて見ると人一倍黒く見えてしまう。ご連絡はqys02222@nifty.ne.jpまで。

関連作品
不思議のダンジョン2　風来のシレン（RPG）
メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年12月1日
可愛げはないがシビアさが秀逸なダンジョンRPG。実はアンチRPGというアナーキーさがきらりと光る一品。ただし、一般的には『トルネコ』のほうが有名。

ゲームの面白さってなに？
快適さ、考えずにできるもの、考えなければできないもの、つまり「頭の使い方の面白さ」。
（山形県　北村明児）

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！ シレン城！——②

前作との違いがもたらす新たな緊張感。これこそ『シレン』

——細部のシステムが変わり、ベテランの技が使えない。だから難しく、だから楽しい。前作で味わった「スリル」がまた蘇る。

操作感の違いで取り返しのつかないミス連発

全国20万人（推定）の『シレン』ファンのみなさん『ドラクエⅦ』を途中で放り出してプレイしてますか？

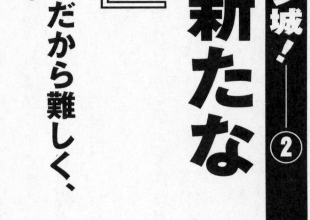
なんで人気ソフトの発売日って重なるんだろう。『ドラクエⅦ』の発売から1ヶ月ちょっとで『シレン2』の発売じゃ、よほどの早解きマニアじゃなきゃ間に合わないよ。自分もさっそく『ドラクエⅦ』を放り出しました。

今回『シレン2』をプレイして最初に思ったのは、前作よりも「難しくなっている」ということ。「さすがN64ソフト、最初から100万本も200万本も売ろうとはしていないのね。イチゲンさんお断りのソフトかな」と思ったのですが、ゲームを進めるうちに考えが変わった。今回の『シレン2』は「イチゲンさんお断りのソフト」ではなく、SFC版やGB版の『シレン』をやり込んできたベテランにも苦しんで（楽しんで）もらおうというソフトに仕上がっているみたいだ、と。

シレン初心者には気にならないであろう倉庫の狭さや「印」による合成の制限などによって、ベテランが習熟したセオリーがほとんど通じないシステムになっているし、楽にゲームを進めるための抜け道がなくなっている。決定的なのがコントローラのウインドウを開くボタン（Cボタン）が決定ボタンを兼ねていることだ。開発者がどんな意図のもとに、このインターフェースを決定したのかわからないが、Cボタンユニットの配置がSFCのボタン配置と同じため、キャンセルボタンと勘違いしてC下ボタンを押してしまいやすい。この操作感から、ベテランは操作ミスを連発してしまうのだ。

ウチのシレンは「キヨマロ」という、新々刀の名刀・源清麿にちなんだ命名でSFC版やGB版『シレン』でも使っていた伝統のある名前だ。つまり何が言いたいかというと、自分は『シレン』に関してはベテランであるということと、刀を鍛えることにスゴ～ク執着しているということだ。

数日前、「三日月刀＋89」を失ってしまった。信じられないミスであった。なんと操作ミスから「変化の壺」に入れてしまったのだ。死んだわけではないので「形見の壺」を期待できるわけもなく、取り返しがつかない。「変化の壺」を覗いてみると、「毒草」に変わっていたのも情けない。しばらく茫然自失になったあと、リセットしてプレイしてみたら、ナント終了直後の行動が再現され、もう一度キヨマロが「三日月刀＋89」を「変化の壺」に入れるところを目撃してしまった。その日は速攻でフトンに入って寝た。しかし、フ



ジャンル：RPG／メーカー：チュンソフト／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：2000年9月27日

ハービー吉村 プレイ時間：約84時間

ゲーム批評への意見	ゲームに対する真剣な姿勢が記事から感じられ、とても感動しました。（岡山県　ウィンブル）

トンの中で自分の行動の軽率さを悔やんだ30分後には、むっくりと起き上がって、またN64の電源を入れる自分がいた。

その後「ケンゴウ」に「象牙の盾十92」を弾かれて失い、「ヒマガッパ」の投げた「しあわせ草」が「オヤジ戦車」に当たって「ガンコ戦車」にレベルアップして連続攻撃を受けて死に、しかもたまたま「復活草」を「保存の壺」に入れていたため、何もかも失ってしまった。「大きなおにぎり」がつまった壺・「聖域の巻物」がつまった壺・各種の「杖」がつまった壺。挙げればきりがないが、そうした冒険に役立つ便利グッズ一式を一気に失ってしまったのだ。

さすがにその日はもう、精根尽き果てたというカンジでゲームをやめた。しかし翌日にはまた、何の装備もなしでダンジョンに向かう自分がいたのだった。



一瞬一瞬に求められる判断力。その決断が早くなるたびに、自分自身の成長が感じられる。

自分が成長する。まさしくRPGとしての楽しみ

『不思議のダンジョン』シリーズはダンジョンの形が入るたびに変わるので、同じ状況になることはほとんどない。それゆえ、ひとつのミスが取り返しのつかない致命的なミスにつながる。キャラクターが成長するのではなく、プレイヤーが成長するゲームシステムだ。どんなにキャラクターのレベルを上げていても、どんなに装備が強力になっていても死ぬ時は死ぬ。それをなんとかプレイヤーが最善の（と思われる）選択をして、切り抜けるスリル。ミスは取り返しのつかない結果を招く。

極論を言えば、それこそが『風来のシレン』の醍醐味なのだ。（ほとんどの人がコントローラパックを使ったバックアップをしないのは、それをしてしまうと、この醍醐味がなくなってしまうからだ）。

『シレン2』は、『シレン』のベテランである自分が忘れかけていたスリルを思い出させてくれた。アイテムのシステムが変わり、コントローラの操作感が変わって、前回までのゲームのセオリーが通じなかったり、操作ミスからピンチに陥ったりもする。しかし、ゲームの面白さは変わっていなかった。SFC版でもGB版でも、大事な装備を失って初めてプレイヤーとして成長したのではなかったか……。

モンスターの種類もダンジョンの深さも前作より少なくなっているが、モンスターはイヤなヤツが多いし、ダンジョンの性格付けもより明確になっている。登場するアイテムがほとんど総入れ替えになっていたり、合成システムが違っているなど、ベテランだろうが初心者だろうが、使い方の習得を一からやり直さなければならないところも『不思議のダンジョン』シリーズだから許せてしまうのかもしれない。

『風来のシレン』をプレイしていると、『トゥームレイダース』を思い出す。もちろん『トゥームレイダース』はバリバリのアクション・アドベンチャーであるし、キャラクターの「ララ・クロフト」はレベルアップはしない。それでも、両作品の根底に流れるストーリーらしいストーリーはほとんどない状況設定や、プレイヤーのスキルアップを前提としているゲームシステムは、本来の意味でのインタラクティブなロールプレイングの要素を、巷間のRPGと言われているゲームより持っている、といえるのではないだろうか。

PROFILE
ハービー吉村（はーびー・よしむら）
フリーの編集者＆ライターになってそろそろ1年。ちゃんと仕事をしなくちゃと思いながらもゲームばっかりやっている。でもそれが仕事にもなっているんだからイイか。と思う心が銀行残高を逼迫させているダメ人間。

関連作品 **不思議のダンジョン2　風来のシレン（RPG）**
メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：￥11,800／発売日：'95年12月1日
『トルネコの大冒険』に続く「不思議のダンジョン」シリーズ第2弾。いまだに根強いファンがいる。ローソンの「Loppi」で書き換えできるので、未プレイの人はぜひ。

ゲーム批評への意見 ページの下のほうに読者の声を載せるというのはいいアイデアだと思いました。
（岡山県　ウィンブル）

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来！ シレン城！――③

シビアじゃない 初心者歓迎の絶妙なバランス

N64になっても変わらない魅力。シリーズの個性を引き継ぎながらも、幅広いユーザーが楽しめる作品に仕上がっていた。

『シレン2』は本当にシビアなのか

一般に、シビアなゲームとして認識されている『不思議のダンジョン』シリーズ。その最新作『風来のシレン2』（以下『シレン2』）にも、同じ印象を持っている人が多いのではないだろうか。しかし『シレン2』は本当にシビアなゲームなのか？ システムの解析によって難易度の再検討をしたい。

『シレン2』を始めとする『不思議のダンジョン』シリーズは、ダンジョンから出るたびにレベルが1に戻ってしまう。そのため、武器や盾の強化や所持アイテムの充実が欠かせない。しかし、ダンジョンに配置されるアイテムはランダムであり、アイテム所持数にも限界がある。つまり、いかに効率よく安全に探索するか思考し、場面場面で遭遇する多数の選択肢の中から、もっとも良いと思う方法を選んで進むことが重要になるのだ。これは一手一手を積み重ねて自分に有利な状況を作り出していく「詰め将棋」に似た感覚といえるだろう。

根底に流れる豊かなゲーム性

ダンジョンの探索を何度も繰り返すことで得るさまざまな「経験」。この経験によって、プレイヤーはゲームの構造をより深く理解するようになり、自分なりの戦術を向上させていく。アイテムの有効な使い方やモンスターの行動特性、効率のよい武具の合成方法など……。探索時の経験や失敗から学びとることで、キャラが「数字的」に強くなるのではなく、プレイヤー自身の判断能力の上昇につながっていく。このプレイヤーのレベルアップによって長時間の探索が可能になり、隅々までダンジョンを探索することが可能になるのだ。

また、ストーリーが進むと、共に戦ってくれる「仲間」が登場する。さらにゲームを進めていくと、「モンスターの壺」というモンスターを捕獲できるアイテムが出現する。これで捕まえたモンスターは、仲間としてダンジョンに連れていけるようになるのだ。これらの仲間は特殊能力を持っており、その特殊能力を活用することで、戦術の幅はより広がっていく。特に仲間の一人は、アイテムを収納



進めば進むほど、飛躍的に難度の上がるダンジョン。長時間探索を続けるには柔軟な思考が必要不可欠だ。



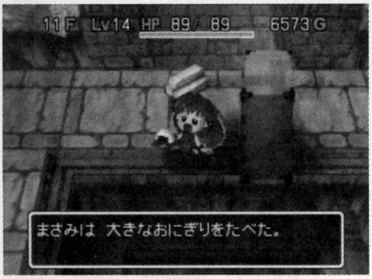
ジャンル：RPG／メーカー：チュンソフト／機種：N64／価格：¥6,800／発売日：2000年9月27日

長瀬勝三　プレイ時間：約38時間

ゲーム批評への意見　南敏久さんはひょっとして「深夜の馬鹿力」のリスナーですか？（東京都　ロングうまい棒）

できる能力を持っている。アイテムの取捨選択で悩むことの多いこのゲームで、主人公の持てるアイテムが増えることは、多大な恩恵といえる。頼りになる仲間たちと共に、どうやって自分に有利な状況を作り出すかを考えることが、『シレン2』の面白さの一つである。

「経験」と「仲間」という二大要素によって、プレイヤーは多彩な戦術を確立できる。この戦術を駆使することで、起こりうる不利な状況へのさまざまな対策を講じられるようになる。そしてほとんどの場合、絶体絶命と思われる状況ですら、対策いかんによって回避できるようになるのだ。



グラフィックはライトユーザーにも受け入れられるよう、とても可愛らしくなっている。

以上のような点を考慮すればこのゲームを、一概に「シビア」とは言いきれないだろう。

無論、モンスターや罠の配置、アイテムの出現率などがランダムであるため、「運」によって有利不利が分かれる場面もある。そのため必勝法と呼べるほどの、絶対的な方程式の確立はまずできない。たとえシステムに熟練していても、どうしようもない状況に陥ることはある。しかしそういった「絶対の攻略法（抜け道）」がない状況は、いい意味での緊張感をプレイヤーに与え続けてくれる。『シレン2』のシステムの根幹は何度でも繰り返し遊べる深いゲーム性であり、それは単純な「シビアさ」とは性質が異なるのだ。

間口の広がりにより、初心者でも楽しめる

むしろ『シレン2』は、従来の『不思議のダンジョン』シリーズに触れたことのない初心者に遊んでほしい。ゲーム自体にも、そのための配慮がそこかしこに窺える。グラフィックは可愛らしくライトになっており、随所に入るイベントはコミカルで純粋に楽しい。ゲーム序盤に用意されたチュートリアル的な冒険では、アイテムの使い方や基本的なアクションを、プレイしながら学べる。シリーズ初挑戦のプレイヤーにも、とてもプレイしやすくなっているのだ。

仲間たちの役立つ特殊能力やシレンが行動するたびに減る「満腹度」（スタミナのこと）の減少スピードの遅さ（シリーズ初期と比べると格段に遅い）など、システム面でも初心者が快適に遊べるよう、バランス調整がなされている。従来のシリーズよりもむしろ簡単で、初心者にも安心して触れられるゲームになっているのだ。

『シレン2』は、一見難しそうな印象があるかも知れない。だが、一つ一つのシステムを考えていけば決してシビアなゲームとはいえない。むしろより多くの人がプレイしてハマれる（楽しめる）ように、難度は確実に下がっている。それでいて各ダンジョンごとに「城を完成させる」「鬼の親分を倒す」などのクリア条件が決まっていることや、「罠を仕掛けて敵を倒しながら進む」「アイテムを持ち込めないが、モンスターの壺が大量に出現する」というようにルールが異なる点も、ゲーム性において大きな効果を持っている。これにより目的なしに探索を繰り返すという行為から解放され、ともすれば単調になりやすいこのゲームにアクセントをつけ、テンポよくプレイできるようになっているのだ。以上にように、従来のシリーズと同じく、やり込み甲斐は充分にある。絶妙なゲームバランスを持った作品、といえるだろう。

PROFILE

長瀬勝三（ながせ・まさみ）
某日深夜。朦朧とした意識の中、ゲームを続行。ダンジョンに潜っては死に、潜っては死に……。結局、そのダンジョンをクリアしたのは一眠りしたあとでした。不毛だ……。でも、やめられないのです。

関連作品
チョコボの不思議なダンジョン（RPG）
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'97年12月23日
『不思議のダンジョン』シリーズのいとこ（?）。『シレン2』と同様、初心者にも楽しめるよう配慮して作られているが……あまりに簡単すぎ、評判がいいとは言えなかった。

ゲーム批評への意見 読者間のつながりを感じられる企画が欲しくなってきました。（福岡県　カゼ・イユン）

エルドラドゲート 第1巻——①

テンポの良さと練られたシステムで作られた「うまい」RPG

隔月発売というコンセプトに合ったシステムを構築。水準以上の完成度を持つ、良くできたゲームだ。

様々な不安要素を見事に解決

『エルドラドゲート』をプレイして、最初に思ったのは「うまいゲームだ！」である。

なぜ「すごい」「面白い」「奇麗」などではないのか。それは「隔月でRPGを販売する」というコンセプトに起因している。

RPGというのは国家や文化など、一つの世界を新たに作り上げることが必要とされる。そのため制作にはそれ相応の時間がかかる。また仮にも世界を巡るのだから、数時間で終わっては味気ない。様々な遊び方ができたり、ある程度壮大なストーリーが語られてこそのRPGであろう。

だがストーリーや様々な要素を入れるとなると、その分ゲームは長く、大きくなる。こうなると、仮に物語を分割して販売しようと考えた場合、一体どこで切ればいいのか。レベルなどのデータはどうするか。販売価格は。システムは複雑にできないのでは。など、様々な問題が発生する。

本作が「うまい」というのは、これらの問題を実にうまく解決し、隔月で発売してもまったく支障なくプレイできるようにしているからである。



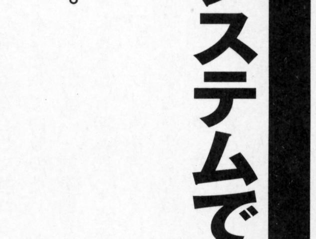
戦闘は『ドラクエ』タイプでわかりやすい。天野氏の描く敵も独特な雰囲気を持っている。

「うまい」システムが生むテンポの良いゲーム性

本作品の「うまい」部分は大きく分けて2つある。まず一つは、なるべく飽きさせないように工夫したゲーム構成である。

通常のRPGは、一人が主人公であとは仲間というものが多い。しかし『エルドラドゲート』の主人公は12人と多く、一人ずつ独立した話が展開する1話完結型になっているため、1話ごとに違った物語を楽しめるようになっている。しかも各話、約3～5時間という短さでクリアできるので、ダレることがない。

フィールドも実際に歩くのではなく、目的地を示すとその場所に行けるようになっている。従って街から街への移動、イベントでの往復などに時間をとられることがないので、ストレスを感じずにプレイできるようになっている。このテンポの良さが、飽きさせずにプレイさせる手助けになっており、次はどうなるんだろうという次回



ジャンル：RPG／メーカー：カプコン／
機種：ドリームキャスト／
価格：￥2,800／発売日：2000年10月10日
安中卓　プレイ時間：15時間

ゲーム批評への意見　『神宮寺』シリーズがメディアリンクから出ることになって良かったです。次回作ってのもあるのかな？（大阪府　かどまじんDK）

作を待つ原動力となるのである。

もう一つは、良く考えられたゲームシステムである。

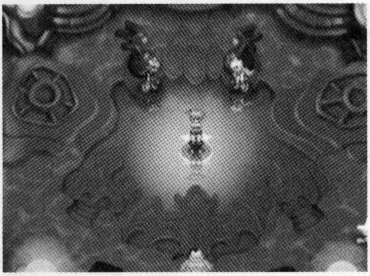
キャラクターの育成が一つの楽しみでもあるRPGでは、だいたいにおいて「レベル」という概念が存在している。だが本作ではレベルをなくし、身につける防具や武器によってキャラクターの能力が変化するようになっているのだ。より良い防具、強い武器を装備すればその分強くなるのである。これならば、無駄な経験値稼ぎをする必要もなく、あとの巻になっても、他のキャラとのレベル差が気になることもない。また、手に入る最強の装備を常にしていればいいのかというと、そうもいかない。キャラクターを強くしたいのなら、同じ系統の武器や防具（ハンマーならハンマー系）を「合成」して、より強い物へと変えてやらなければならないのだ。しかも「火」「水」「樹」「命」「光」という5つの属性があり、出現するほとんどの敵はこの5つのうち、「火」「水」「樹」のどれかに属している。この3属性は、「水」が「火」に強く、「火」は「樹」に強いといったように三すくみの関係となっているため、ただ強い武器防具を手に入れるのではなく、次に行く場所や現在の持ち物の状況に合わせて作らなければならないのである。

さらに、この世界には「魔晶石」という前述の5つの属性を有した石があり、これを使うことで、いわゆる魔法のような効果が得られるようになっている。そしてこの石は複数個使うことによって、より強力な攻撃を行えるようになっている（このシステムを「調合」という）。ただ、魔法を覚えているわけではないので、魔晶石を使うと、その分の石はなくなってしまう。しかもこのゲームでは敵を倒しても金が手に入らず、いくつか落としていく魔晶石やアイテムを売って金にしなければならない。従って、魔晶石の調合による強力な魔法攻撃で敵を倒すのか、それとも魔晶石を金に代えて、装備品の合成に費やすのかという判断が必要になるのだ。以上のように、テンポ良く進みながらも、考えなければならない所は考える必要がある。この作りが、ただストーリーを進めるというだけとは違う、うまい部分なのである。

ゲーム終了まで約1年 これは長いのか短いのか

全体的にシステムは良く考えられており、飽きの来ないゲーム構成をしているため、ゲーム的には良いソフトではある。コンセプトが斬新なだけでもない。ただ問題となるのは、やはり隔月販売という方法である。本作は1巻に3話ずつ入れ、全7巻の発売を行うということなのだが、これはゲーム終了まで約1年はかかるということだ。様々な形でいろんなゲームが発売されている今日において、はたして常に話題を提供し続けていくことができるのだろうか。また、巻数が多いということは途中の巻が抜けてしまったり、バックナンバーが欲しくても手に入らなかったりすることもあるだろう。

まだ第1巻が発売されたばかりで未知数の部分も多いが、ゲームとしては水準以上の完成度を持っていると思う。こういった問題をいかに解決していくかが今後の注目すべき点であり、この問題点を解決できるかどうかで、今後の評価が変わってくる作品であろう。



シナリオクリア後に訪れることのできる「運命の大地」。いろんなことができるらしいが……。

PROFILE

安中卓（あんなか・すぐる）

1976年生まれのライター兼スロッター。時々パチスロの収支のほうが上回るのが考えもの。感性で行動するためACT・STG・音ゲーを得意とするが、年をとるにつれ、だんだんつらくなってきた今日この頃。

関連作品

ドラゴンクエストⅣ（RPG）

メーカー：エニックス／機種：ファミコン／価格：¥8,500／発売日：'90年2月11日

説明の必要もないほど有名なRPG。全5章で、そのうち1～4章は、各キャラクターの冒険を描いたショートシナリオになっているのが当時では珍しかった。

ゲーム批評への意見

ソフト批評が少ないです。各ハード1本ずつぐらいしかないのは少々さみしい感じです。
（岡山県　ハートフル）

連続が生み出す「物語のうねり」そこに希望を見い出したい

『第1巻』に特別な魅力はない。しかし連続するという新しい形態が、このRPGに大いなる改革をもたらすのではないだろうか？

重厚長大型RPGへのアンチ？

連載物語の魅力とはなんだろうか。その一つに連続から生み出される物語展開――「物語のうねり」があるだろう。「うねり」を生み出す要因は様々だ。設定した性格によって一人歩きし始めるキャラクター・読者の人気・その時々による作者の精神状態……。それらが反応し合って、作者の思考の範疇を越えた方向へと物語は進んでいく。「物語のうねり」は当初の設定や数々の伏線を破壊し、矛盾を生じさせ、全体の物語にムラを残すこともある。だがそれと同時に、圧倒的なダイナミズムを持つ傑作を生み出す力も内包している。

『エルドラドゲート』は2ヶ月に1本の新作リリースという新機軸を打ち出したRPGシリーズだ。短時間で楽しめる作品を1本2800円という安価で販売し、全24本（巻）で完結させる予定だという。今回は第1章分・7巻までが順次発売されていく。1本に収録されているシナリオは3つ（例外もある）。一つ一つのシナリオは独立しており、決して長くない。しかしそれぞれのシナリオが微妙にリンクしていき、その積み重ねが壮大な物語をつむぎ出すという。

ただでさえ開発に時間のかかるRPGの連続リリース……。かつてない試みだ。どのような作品になるのか。なによりも、重厚長大化著しいRPG界において簡単に、軽く遊んで、楽しいRPGを作り出すという試みに期待が持てる。

その期待に『エルドラドゲート第1巻』は――少なくとも『第1巻』は――応えてくれなかった。

手軽さと背反してしまった独自のシステム

簡略化のための工夫が練り込まれていなかった、という言葉に不満点は集約される。

その一つが、経験値を廃し、装備品と属性によってバランスをとっている成長システムだ。ステータスは装備品を変えることによって変化する。攻撃力、防御力だけでなくHPなどのステータスまで装備によって変わる。また敵と武具それぞれに「火」「水」「樹」などの属性があり、対峙する敵に合う属性の武具を使うことで、戦いが有利になる（戦闘時の装備の変更は自由に可能）。火属性の敵には水属性の武具が有効という具合だ。逆に火属性の武具で水属性の敵に挑むと、攻撃はほとんど効かず、大ダメージを受けてしまう。

経験値不要というシステムは、短時間で遊び、遊びたいと思わせるのに重要な要素だ。開発者によるゲームバランスの調整も短期間にできるだろう。一見正しい。しかし経験値の代わりとなる武具の入手がネックになっていた。



ジャンル：RPG／メーカー：カプコン／
機種：ドリームキャスト／
価格：￥2,800／発売日：2000年10月10日

泉直樹　プレイ時間：15時間

すべての属性の敵と優勢に戦うためには、すべての属性の武具を持ちたい。それにはお金が必要だ。しかし特定の敵以外は倒してもお金を落とさず、わずかの金にしかならないアイテムを落とすだけ。フィールドなどで入手できる武具にも限りがある。属性を変化させ、強力な武具を作り出す武具合成の要素もあるが、それにだってお金はかかる。

　経験値に代わる装備品を購入しなくてはならないのに、お金がないジレンマ。特に初めてゲームに触れる「第1話」が、全3話中で最もお金が入手しにくいのは痛い。



全3話とも、ほとんどの戦闘を一人で行なうことになる。正直、パーティさえいないのは辛すぎる……。

属性システムを覚えなければいけない初期段階で、お金・敵・属性といった要素に振り回される。もちろん持てるお金とアイテムを駆使して攻略する楽しみはあるだろう。だが、「ライトに楽しめ」はしないのではないか。

　こなれていない操作感も問題だ。ウィンドウ開閉の微妙な遅さはいい。だが、必要なものを選択するとすぐに表示が閉じるシステムは閉口もの。手持ちの武器を複数売りたいのに、一つ売るたび閉じられるウィンドウ。当然、ストレスがたまる。

　プレイヤーキャラの表示が大きいのも思わぬ難点だ。大きく描かれたキャラは見栄えが良い。移動速度も速めで悪くなかった。だが、比率によって必然的にフィールドが大きくなっており、無用と思えるほどダンジョンが広く感じた。

　こんなことは特筆すべきことではないのかもしれない。しかし、軽く遊びたいプレイヤーは辛く感じてしまうハズだ。

　そしてなにより、肝心の物語が面白くなかった。いや、連作物語の面白さをここで判断してしまうのは早計だとは思う。結局のところ、今まで列挙した理由と、少ないのに妙に広く感じるダンジョンに要因があったのだろう。

　凝りすぎたのか。要素がまとめられなかったのか。軽く、ストレスなく、短い物語をスッとプレイできれば良かったのだ。こんな半端なら、アイテム集めなんていう繰り返しプレイの要素なんていらない。分かりにくく、ややこしい合成なんて必要ない。軽薄短小の楽しさが重要ではなかったか。

◆

　以上は『第1巻』の話。このゲームは連続して発売されるのだ。隔月刊RPGの面白さを、すぐに見いだせはしないだろう。システムやバランスの「こなれてなさ」は続巻で解決される可能性が高い。もちろん『第2巻』以降の開発も同時期に進んでしまってはいると思う。だが、その短期間の間にも『第1巻』の制作から学んだフィードバックがあり、制作者のスキルアップがある（※）。『第2巻』以降はユーザーの反響も反映されるだろう。メディアはロムでなくCDだ（DCはGDだが）。納期直前まで中身をいじれる。システム、操作性、物語の起伏など、改善の見込みは充分にあり得る。

　連続モノ特有の「うねり」。単体作品のような統合性はないかもしれない。しかし、それには傑作を生み出す流動的な力がある。

　TVゲームにおいて短期間に何巻にもおよんで続くRPGシリーズ。2ヶ月に1回・2800円という出費と、10時間前後のプレイ時間。この新たなカテゴリーの行く末を見守るために……連続モノ特有の「うねり」を見届けるために、『エルドラドゲート』と付き合っていくのも悪くない。

PROFILE

泉直樹（いずみ・なおき）

別名で仕事していた元ゲームライター。歳はわりとオッサン寄り。ライトなゲームも好きなので『エルドラ～』は期待してたけど……。次巻に期待、って本誌が出て間もなく発売されちゃうんだよね。恐ろしいシリーズだ。

関連作品　**機動戦士ガンダム外伝Ⅰ～Ⅲ（ACT）**

メーカー：バンダイ／機種：セガサターン／価格：各￥4,800／発売年：'96～'97年

約3ヶ月ごとに発売された短期連続シリーズ。2作目、3作目と確実にプレイしやすくなっていった。一本ごとのボリュームは少ないものの、全体で見ると完成度は高い。

（※）…余談だが『エルドラドゲート』は開発費を抑えるために、大勢のアルバイトを導入して作られている。当然、実践からのスキルアップの可能性は高い（ハズ）。

エルドラドゲート 第1巻――③

合成だけでも数時間は楽しめる コストパフォーマンスは良好な作品

――主観的な意見だが、細部における設定の違和感や大味なシナリオは評価の分かれる部分かもしれない。

2800円で10時間 そして2カ月に1本

これまでにシナリオ追加型のRPGは、『ウィザードリィⅡ・Ⅲ』『ソーサリアン』シリーズなどが代表的な作品として発表されている。これらはパソコンゲームとして発売され、RPGにおけるシナリオ追加型作品の難しさと、このジャンルの可能性を感じさせてくれた。

本作品はコンシューマのオリジナル作品で、しかもRPGのシナリオ部分を切り売りしている。そして全部のシナリオがそろった時点で壮大な物語を紡ぐという部分に仕掛けを含めた面白さの価値がある。難しい試みだからこそ、まずは作って世に出す。しかも試験作品であるが、商売を考えて発表できることはすばらしいことだと思う。ところが、根本的な疑問としてなぜプラットホームがDCなのだろう。手軽さを生かすなら携帯機だろうし、市場を考えるとGBかPSだ。DCの武器であるインターネット接続がうまく機能しているとも思えないし、DCを選択する理由が見つからない。開発環境の事情なのだろうか？

経験値システム排除の結果は、何も変わってない

さて、本作品は完全な1本道のRPG。シナリオ的には一人ずつ仲間の物語をクリアしながら12人を集結させて最終的な盛り上がりに突入するハズだ。そのため1本道がゆえに自由度は少ない。これは制作者の感性や趣向とユーザーの感性がずれてしまうと非常につらい結果が待ち受けていることを意味する。恐らくこれから述べる違和感はそこに集約されそうだ。具体的には、戦闘や世界観といった部分に表れている。

まず、一人目が本当につらい。システムや世界観の理解という意味で序盤はチュートリアル的な進行を導入するのが現在のトレンドだが、魔晶石の調合は1人目に関係ないし、武器属性とモンスターの関係の試行錯誤をえんえんとやり続けることになる。この状態に魔晶石の調合まで入れてしまうと、より煩雑になってしまうための配慮かもしれないが、少し寂しい。

経験値の排除はいいのだが、エンカウントが多く感覚的にはこれまでの経験値システムとなんら変わらない。経験値が得られないので、極力戦闘したくないのが本音だが、2人目以降から魔晶石調合の材料を集めなければならないので戦闘が不可欠となる。第3話では「盗む」というスキルがあるのでずいぶんと楽だが、さまざまな行動の基本はやはり戦闘であるのだ。

そしてその戦闘だが、敵の属性に対して戦闘中に武器を交換するのはいいのだが、雑魚との戦闘が



ジャンル：RPG／メーカー：カプコン／
機種：ドリームキャスト／
価格：￥2,800／発売日：2000年10月10日

中条雅弘　プレイ時間：13時間

ゲーム批評への意見
『FF』のこと、「批評」というより「批判」って感じがしました。こんなにたたかないとダメなのか？　っと。（大阪府　辻由紀）

多いので飽きてくる。いまいる地域のモンスター属性を理解してしまうまでが面白いのであって、戦闘パターンが構築されてからは消化試合に近い。オートコマンドで武器と装備の変更をフォローしてもらえると楽できるのに。せめて各属性に対応した最強選択ボタンくらいが欲しいと思うのは贅沢か。

不明瞭なキャラ設定 愛のないシナリオ

各キャラごとにスキル特性があいまいなのも不満だ。第2話の主人公は、デフォルトの武器として弓を使用する。弓以外の武器はもちろんこの時点で使用できない。武器の印象から「レンジャー」や「アーチャー」という職業を意識してプレイしていたので、ボス戦まで弓を引き続けた。結果、物理攻撃1回に対して回復2ターンという不毛の戦いを強いられる。途中で魔晶石の調合による使用が有効であることと、防御が効果的に使えるということを知るとずいぶん楽になる。だが、回復と防御に徹するレンジャーはちょっと想像つかない。また、第2話は暗黒神がキーワード。暗黒系のアイテムでスキルをあげたキャラが、魔法で戦うとなると職業はネクロマンサーあたりがしっくりきそうだがどうだろう。

そしてシナリオ部分では、借金返済のイベントで、3日間の肉体労働で得られたお金を、むげにも搾取される。しかも悪の親分を倒しても搾取されたお金は戻ってこない。また、イベントで参加するNPCは介入と離脱のタイミングがつかめず、無駄にアイテムを消費したり、見殺しにしてしまったりと不本意なプレイも目立つ。

さらに歯がゆいのは、シナリオクリア時に装備アイテム以外を倉庫にもっていかれること。システム上でのバランスと増えすぎる魔晶石を考慮してのことだろうが、時間をかけて入手したアイテムや装備を自分でコントロールできないのは致命的な問題ではないか。第2話のボス戦では装備アイテムがあれば、苦もなく進めたはずが、倉庫で眠る武器を再度取得するために、もう一度ダンジョンに潜るはめになった。決して本意ではないが、必要に迫られてのことである。主役キャラが変わること、オーガストーンを取り忘れたための2回目プレイを想定してのことかもしれないが、パーティとして成立した時点でアイテム一式を返してもらいたかった。

これらは非常に主観的で些末であるかもしれないが、これらの積み重ねがユーザーに対して愛がないと感じさせてしまうのだろう。伝統的な設定をうまく吸収しつつ、柔軟な思考でオリジナルとして昇華させる、といったメリハリが欲しいと思えてならない。

実は第2巻が楽しみだったりして……

いろいろ苦言を呈してきたが、本作品はさらに面白くなる可能性を秘めた作品と認識しているからこそ言いたいし、なんだかんだ言いながらプレイするのは楽しい。そして今問題であると感じている部分、それらをいつ、どのレベルまで解消してくれるのかも非常に興味深い。

まだ、エルドラドのゲートは開いたばかりだ、その中から何が飛び出すのか？　できることなら我々ユーザーをギャフンといわせるプロの仕事を見せて欲しいと思う。



本作品の売りは、「合成」。武器・防具の合成、魔晶石の調合理解には膨大な時間を必要とする。

PROFILE
中条雅弘（なかじょう・まさひろ）
最近伝統的なRPGの設定が崩れてきているのを悲しく思う33歳。世界的な傾向ならまだしも、日本だけで崩すと海外とのギャップがますます……。

関連作品
ウィザードリィⅡ・Ⅲ（RPG）
メーカー：サーティック／機種：パソコン版／価格：¥5,600／発売年：'85年
『Ⅱ』では、初代のキャラを転送し、物語が進行する。『Ⅲ』は子孫という設定で名前と特徴のみ踏襲することができた。いまもって不朽の名作である。

ゲーム批評への意見
「ゲーム批評」はボリュームがあり過ぎ。けっこう読みごたえがある。（秋田県　極東第三帝国）

東京魔人學園符咒封録——①

妖しい言葉の堆積が醸しだす魔人世界の濃厚な香り

カードゲームとしての出来は良いとはいえない。だが、本ゲーム最大の魅力は、プレイヤーを引きこむ力強い世界観にある。

粉塵ですすけた街で漢字の魅力を再発見

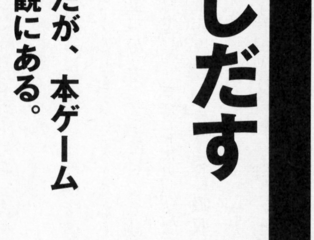
先日、観光で上海に行ってきた。赤い窓枠がいかにも中国な煉瓦づくりの古い住居が立ちならぶ中、近代的な超高層ビルがあちこちでバッカンバッカン建設中で、工事の粉塵のため街全体が煤けた感じになっており、その中を無数の人が自転車に乗って走っていく。「経済発展のめざましい中国」なんて言葉をよく耳にするが、まさにそれを実感させるパワーがあって、ボンクラゲーマーである僕はうっかり『シムシティー』の中盤のワクワク感を思いだしたりした。

そんな中、いちばん目をひかれたのが街じゅうに溢れる「漢字」だ。店名や広告などになにかと英語を使いたがる日本と違って、中国ではアルファベットを見かけることはあまりない。漢字、漢字、漢字。とにかく目につく文字は漢字ばかり。日ごろ慣れ親しんでいる漢字もそんな中で見ると、異化作用というやつか、ずいぶん新鮮に感じられた。厳めしい「止め」、色っぽい「反り」、颯爽とした「はらい」。漢字ってこんなに格好良かったのかと感心し、そんなフェチっぽい目線になって街並みを眺めてみた。自分たちの文字文化をブ厚く堆積させて、独特な空気を生みだしている街そのものがえらく格好良く見えた。

言葉が溢れる物語は制作者の執念の表れ

ワンダースワンで発売されたカードゲーム『東京魔人學園符咒封録』は、おそらく画面内における漢字の占有率が日本一のソフトである。「伯仲」「拮抗」「餞別」なんて漢字がふりがななしでバシバシ登場し、「勧請」「摩尼」「相剋」などの神道・風水系の用語がさしたる説明もないまま飛び交い、「天探女」や「天若日子」、「葦原中国」などといった『古事記』の時代の人名・地名が容赦なく繰り出される。ほとんど圧倒されるような漢字の充溢。

正直、カードゲームとしての出来はあまり良くない。戦闘の中心となる各キャラクターカードの能力が過激すぎ、勝負の流れがころころと変わってしまって繊細な駆け引きが成立しないのだ。またそれらキャラクターカードの中でさらに能力や体力、属性が違うものがあるのが辛い。名称だけではカードの力が判別できないので、戦闘時やデッキ作成時、一枚一枚を確認していかなければならず、これが実にわずらわしいのである。「相生」や「相剋」といった実際の五行思想を導入したルールが面白いだけに残念な仕上がりだ。しかし、それでもなお、このゲームはプレイヤーをエンディングまでしっかりひっぱっていくだけの魅



ジャンル：AVG＋ETC／メーカー：アスミック・エース エンタテインメント／機種：ワンダースワン／価格：¥4,800／発売日：2000年10月12日

高須恵一郎 プレイ時間：約80クレジット

ゲーム批評への意見 『DQⅦ』と『FFⅨ』、違うものを比べて意味があるのでしょうか。いつものようにソフト批評で1本づつ批評してもらったほうがおもしろいと思います。（神奈川県　井原麻生）

力を備えている。それはこの漢字の洪水に代表される、言葉面での溢れるような過剰さである。

「地獄の鬼がまわす車のように／冬の日はごろごろとさびしくまわって／輪廻の小鳥は砂原のかげに死んでしまった」。のっけから萩原朔太郎のマイナーな詩が引用され、なんとも陰鬱な雰囲気でゲームは幕をあける。ネタバレを避けるため詳しくは書かないが、太古の昔から続く因縁をめぐって展開する物語は実にヘビー。本編にあたる『東京魔人學園剣風帖』には「伝奇物」であると同時に、いささか一般受けを狙った「学園ドラマ」調のノリも混じっていたが、そういう軽さはここにはなく、なんとも重苦しい雰囲気が立ちこめている。そんな中、登場人物たちは池袋を「六十重の塔を望む怨念の眠るかの地」などと呼んだり、決めゼリフに「シテールに住む罪人に贖罪を！」などと叫んだりする。カードバトル部分になるとまた、「蛇の宿主」「火走り」「薫風の乙女」「深きもの」「笠法師」などという、あまりに特殊なネーミングのカードが飛び交う。

これは、描画能力や音の再生能力の限られている携帯機上でも己の作品世界を完結させんとする制作者の執念の表れに他ならない。ワンダースワンの画面の見づらさには日ごろ辟易させられていたが、一字一句を目で追わざるを得ない迫力がある。本ソフトはカードゲームというより、そのファンタスティックな世界観に触れて楽しむべきものなのだ。バーストする想像力と妄想力。それが独特な言葉の堆積となって表れ、そこから和風ファンタジーの濃密な匂いがムアッと立ちのぼってくる。



各カードは陰陽道における「呪術符」という設定。ルールに五行思想を導入したりと、いちいち濃い。

本物のファンタジーを体現した深みのある作品

ゲームが一大産業・大衆娯楽となって久しい。子供とマニアのものだけでなくなったゲームは、その間、ずいぶん大人なやり方で進化してきたように思う。操作法はわかりやすく、難易度は抑えめに、誰でも抵抗感なく入り込めるような世界を作り、その中で最大公約数のプレイヤーが楽しめるようにする。それは勿論、ゲームというジャンルが健全に成長する上で必要なことだったし、またそうした一般層に対する意識があったからこそ、『パラッパ』や『どこでもいっしょ』のような冒険作も作られ、ひいてはそれがユーザーの枠、ゲーム自体の枠を押し広げてきた。

しかし、ことファンタジーという分野に関しては、この意識が裏目に出続けているような気がする。誰でも知っている英単語を組み合わせたタイトル、滅亡の危機に瀕した世界というお決まりの舞台設定、人間ドラマを主軸にした共感を得やすいシナリオ、明快で把握しやすい登場人物、語呂の良さだけでつけたような人名・地名、効果を英訳し尻を端折っただけみたいなスペル名……。親しみやすさはあれど、そこには「ファンタスティック」のかけらもない。ファンタスティックでないファンタジーというのは、もはや語義矛盾である。

もちろん本作の濃密さはマンガや小説での展開も含め、シリーズものとして作品世界を深めてきた『魔人學園』だからこそ可能だったものだろうが、この着実な歩みも含めて評価したい作品である。

PROFILE
小野塚謙太（おのづか・けんた）
フリーライター。音楽雑誌でゲームのコラム書いたり、某お菓子会社の食玩の企画に参加したりしている。『ポケモンカード』が好きで、ちびっ子だらけのポケモンフェスに行ってまでカード交換してきた過去あり。

関連作品
東京魔人學園剣風帖（AVG）
メーカー：アスミック・エース エンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年6月18日
プレイヤーの感情を入力することで進める斬新な物語パートと、じっくり取り組める戦闘パートで高い評価を得た「学園伝奇SLG」。異例とも思えるロングセールスを記録した。

ゲーム批評への意見
漢らしく2000年発売無理だから『グランツーリスモ3』にしましたって認めればいいのに。
（静岡県　鈴木）

東京魔人學園符咒封録――②

万民に広く届く堂々たるエンタテイメントであって欲しい

コストと果実のバランスがつりあわない現状で、〝ハイリスク・ローリターンゲーム〟の選択は正しかったか。

今度はカードゲーム？ 度重なる発売延期も耐えた

業界の知り合いをつかまえては「えっ？　何でワンダースワン（以下WS）持ってないの？　横井さんの遺作だよ！　ダメじゃん」などと責め、不興を買った我が身だが、何のことはない。単にずいぶん前から『符咒封録』に備えていただけの話である。

「ああいい湯だった～」の一過性消費型ゲームが多いプレステにあって、『東京魔人學園剣風帖』は記憶にも記録にも〝残る〟べき作品だと思う。とりわけ好きだったのは『魔人』の名セリフの数々。声優さんの力入り過ぎの秀逸なものが多く、結構、リーマンの日常生活にも応用できて楽しい→「いくぜっ！」（ちょっとお茶飲みに行く時・京一の）、「馬鹿な……そんな馬鹿なぁ～」（パソコンが死んだ時・変な中ボスの）、「ボクガキタカラニハ、モウ、アンシンネ！」（会議に遅刻した時・アランの）。そういえば周囲は怪訝そうだったが、いいのである。

今度はカードゲーム？　やったことないけどOKOK！〝緋勇龍麻（主人公）最大の危機〟だって？　モチベが高まるなぁ！　……度重なる発売延期も耐えに耐えてきた。気がつけばうっすらとほこりをかぶったウチのWSはどこか淋しげ。ごめんね、WS。さあ、出番だよ！

わあ、敷居が高い！

『符咒封録』は、シリーズの基本システム（アドベンチャー＋戦闘）を踏襲し、グラフィック、シナリオとも『魔人』の世界観に忠実な作り。で、ウリは戦闘部分のカード（符咒）バトルなのだが……これが戸惑った。大昔に初めてシミュレーションゲーム（『独眼流正宗』・ナムコ）をプレイした時のことを思い出したほど。

人物符？　土地符？　相生・相克？　携帯ゲームだからもっと気軽に遊べるものとタカをくくっていただけに、最初は「うう全然分からない……馬鹿な、そんな馬鹿な……」と、うめくだけだった。とにかく、各カードの情報量が多い！　これを把握するのに一苦労、何より一番悩んだのが〝デッキ（山札）〟の概念だった（何とか攻略本を購入して理解したが）。「チミわかんないほうがおかしいよ」と言われるかもしれないけど、カードと言えば仮面ライダー程度の知識しかない30代には、本当に敷居が高かったのである。

セオリーでいけば、高い敷居を越えれば忘我のハマリが待っているはずだ。事実、一時は封印窟（本筋とは無関係のプレイヤー養成虎の穴）でカードを収集しまくった。しかし、その極楽は思った



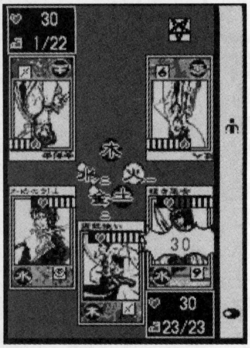
ジャンル：AVG＋ETC／メーカー：アスミック・エース エンタテイメント／機種：ワンダースワン／価格：¥4,800／発売日：2000年10月12日

吉田龍司　プレイ時間：20時間

ほど奥行きが広く感じられなかったのである。通信対戦が楽しいらしいが、周囲にそんな人いないし。

がんじがらめのアドベンチャー

このゲームは、自分自身でカードを編集することにより、いくつかの山札が作れる設定となっている。つまり、自分から積極的に努力すれば、色々なカードが使え、色々な展開が楽しめるという構造だ。この手の〝クラブ活動〟な能動的ゲームは、頑張れば頑張るほどよりたくさんの果実を分けてくれる（はず）。だが、結局自分で作った山札は最後まで一つだけだった（それでも充分クリアできたけど）。カード編集が面倒だったこともあるが、ストーリーが楽しめなかったこともモチベを少なからず萎えさせたのである。



シリーズおなじみのキャラがカードで登場。中央の“魔尼”の変動で戦況は刻一刻と変化する。

アドベンチャー部分は全13話からなり、主要人物は主人公含め3人。各回難題が起こって、敵が出てきてバトル、の王道パターンである。だがWSというハードの限界か、パターンは敵含む4人の会話のみの進行となっている。3人と敵、全員喜怒哀楽すべて同じ顔が用意されているだけ。よくある状況説明の一枚絵など一切なし。『魔人』の得意とする絶妙な演出ができないことが察せられた。

こうなるとシナリオの負担が大きくなるが、一画面の文字は8×2（16字）までの制限となっている。この作品の雰囲気に欠かせないであろう漢字フォントの問題からも、この文字数がギリギリの選択だったようだ。だが、ここで、興をそがれるのがボタン送りの問題だ。文字数を合わせる作業は本当に大変だったろう。だが。

「こんな感じで」
「いちいち」（ボタン押し）
「ボタン送りをするのは本当に」（同）
「面倒だと思う」（同）

まるで『ぼのぼの』（いがらしみきお）のお父さんのようだが、事実こんな感じなのである。

客観的に見て、がんじがらめの状況でシナリオは頑張ったと思う。言葉の品もセンスも相変わらず良い。だが、残念ながら、これではストーリーに入りづらいのだ。終盤にかけ内容が複雑化していくにつれ、どんどん話がどうでもよくなってくる。制作サイドにはプレイヤーによる物語の〝補完〟期待があったのだろうか。だが、『剣風帖』ほどの面白活劇に徹することができない4～5人の会話劇を楽しむのは、かなりつらいものがある。

生かし切れていない潜在力

『魔人』の小説が好きとか、作品に惚れ込んでいるコアなファンは楽しんでいるのかもしれない。想像力の翼を思い切り広げている人もいるのかもしれない。そういう人には怒られるかもしれないけど、率直に言って『魔人』には、あまりカルトの方向に進まないで欲しい。その前に、広く届く堂々たるエンタテインメントであって欲しいのである。

コストと果実のバランスがつりあわない〝ハイリスク・ローリターンゲーム〟ではなく（そのローリターンが魔人でしか味わえないリターンであるという点が厄介なのだが）、WSだからこそ楽しめる、WSの軽さに通じるゲームを選択して欲しかった。無論『外法帖』に期待をつなげるだけのポテンシャルが伝わってくることは確かなんだから、なおさら残念。

PROFILE
吉田龍司（よしだ・りゅうじ）
大川総帥も読んでる（事実）株式新聞記者。8月頃「大川さんに会いたいです」、「ダメです。今すべての取材断ってます」、「ちぇ」という会話があったことをガン告白後にふと思い出し、己れの無能を呪う。

関連作品
独眼流正宗（SLG）
メーカー：ナムコ／機種：ファミコン／価格：￥5,500／発売日：'88年4月5日
今となっては大昔に発売されていたナムコのSLG。この作品でFCのSLGを初めて体験したユーザーも多い。ゆえにゲームシステムの難解さなどが取り上げられる場合がある。

ゲーム批評への意見
しかしジャレコのゲームで名作と思えるゲームって、ほとんどがNMKのゲームなんだけど……。
（岩手県　バニッシュモンスター）

GUNSPIKE（ガンスパイク）——①

彩京が培ってきたセンスと技術が結集 STGの未来を期待させてくれる一作

難易度曲線の作り方がとても絶妙で、プレイヤーに壁を感じさせず何度も遊ばせる魅力を持つ。

カプコンのA・STGに見えるが、実は彩京シューティング

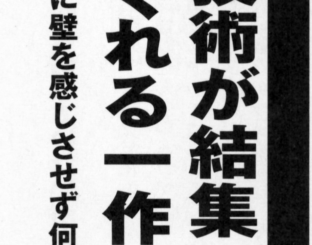
『ガンスパイク』は一見カプコンのキャラクタを使ったアクションゲームに見えるが、その実は紛れもない彩京シューティング（以下彩京STG）だ。このゲームはマーカー、ハイパーショット、接近攻撃、ボムなどたくさんの攻撃手段があり、これらをプレイヤーがうまく使い分けてゲームを進行する。

ところで『ガンスパイク』のシステムには過去の彩京作品で使われたものがあり、たとえばマーカーは'97年の『ゼロガンナー』で採用されたものだ。ただ『ゼロガンナー』では作り込みが甘く、マーカーシステムが活きていなかった。『ガンスパイク』では敵の移動パターンや配置が武器の選択も考慮しつつ、彩京STGの魅力である「華麗なパターン作り」を存分に楽しめるように練りこまれており、完成度の高さは『ゼロガンナー』の比ではない。

とはいえ決して高難易度で間口の狭いゲームではなく、序盤3面まではライフ回復アイテムを多く出し「ルールを覚えるまでは長く遊んでもらおう」というシステムになっている。そして5面あたりで初めて、彩京STGらしくうまく敵弾をかわすパターン作成が求められる。アドリブで進むのは苦しいが、パターンを組めば気持ちよく遊べるステージだ。そして8面以降は7面までに学んできたテクニックを駆使して挑む（1－8のスタートなどが顕著な例）。この難易度曲線の作り方がとても絶妙で、プレイヤーに壁を感じさせず何度も遊ばせる魅力を持つ。

彩京STGで賛否の分かれる高速弾も、ライフ制のシステムでかつプレイヤーの武器が強力なのでそれほど理不尽さを感じず、むしろほどよい緊迫感を楽しめる。さらに選択可能なキャラクタもただ無駄に数が多いのではなく、キャラによってはまったく別のゲームになってしまうくらいに変化があり飽きがこない。

『戦国エース』以来、彩京は「多彩な武器やキャラクター」「パターン作りの妙味」「接近戦の面白さ」を突き詰めてきた。7年にわたり培ってきたそのセンスと技術が見事に結実したように思う。STGの未来をちょっと期待させてくれる一作といえよう。



ジャンル：A・STG／
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年：2000年

G・Trance プレイ時間：約60クレジット

PROFILE

G・Trance（ジー・トランス）

『ガンスパイク』を遊ぶまでは「万人向けSTGに名作なし」と思っていました。しかしあるんですね……「万人向けのおもしろいSTG」。不明を恥じる次第。

関連作品

ゼロガンナー（STG）

メーカー：彩京／機種：アーケード／
発売年：'97年

セガのモデル2基板で作られた横画面縦スクロールSTG。マーカーで敵をロックして、任意の方向に弾を発射できるゲームシステムが特徴。

ゲーム批評への意見　みなさん、ゲームはどう処分してるんでしょ？　（神奈川県　ターミネーター）

GAME SOFT CROSS REVIEW

GUNSPIKE（ガンスパイク）――②

アクションとロックオンの幸福な結びつき

『ゼロガンナー』から発展させた「ロックオンシステム」が開花した。彩京のガンバリに敬意を表したい。

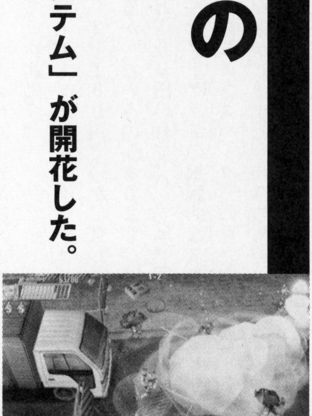
収穫の秋にふさわしい彩京が育てた「実」

チャレンジが実を結んだ瞬間……彩京スタッフにとって感慨深いものがあるのではないだろうか？『ゼロガンナー』から3年。『ガンスパイク』は収穫の秋に相応しく、みずみずしい〝実〟をつけた。

彩京は主に、いわゆる「彩京STG」と呼ばれる一連のボンバー型速弾STGをリリースしている。しかし、それらと一線を画した変化球も多数送りこんでいる。'97年発売の彩京初のポリゴンSTG『ゼロガンナー』もその一つだ。敵をロックオンするとボタン押している限り、常に敵を捕捉する「ロックオンシステム」がその変化球たるポイントであった。しかし残念ながら技術的にもシステム的にも消化不足の感が否めなく、市場から静かにフェードアウトしたゲームであった。

今回発売された『ガンスパイク』は『ゼロガンナー』と同じ「ロックオンシステム」を搭載している。そういう意味では〝続編〟と言えるかも知れないが、その様相はまったく異なる。理由は「アクションSTG」というジャンルへの変更にある。『ゼロガンナー』ではロックオンによるゲーム性が「画面上部に移動できる」という点だけだったのに対し、『ガンスパイク』では「便利なシフト移動」という大きな意味合いを持った。このポイントは大きい。新しいシステムというものは「意味合い」が大きくないとその魅力を引き出せない。そういう意味で「アクション」と「ロックオン」は〝幸福な結びつき〟であったと思う。それと同時に『ゼロガンナー』からの（良い意味での）〝開き直り〟が功を奏したとも思う。

細かい仕事ぶりも見逃せない。アクションにしたことによる近接&特殊攻撃の数々。一定時間でロックオンが外れる仕様は、操作にメリハリを生むのに一役買っている。前半の低難易度も、カプコンキャラファンが入りやすいと考えれば、正しい判断だろう。



ジャンル：A・STG／
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年：2000年
円山忍　プレイ時間：約60クレジット

欲を言えばもう少し「濃口」にして欲しかった。彩京STGと同じテンポだが、アクションならばもう少しメリハリが欲しい。

何にせよ『ゼロガンナー』から良くここまで我慢して引っ張ってきた。スタッフに敬意を表したい気持ちでいっぱいである。

PROFILE

円山忍（まるやま・しのぶ）

元アーケードゲーム開発者にして現在謎の人。アーケードを撤退するメーカーが多い中、彩京の活躍は嬉しい限り。“一度死んだ畑は元には戻らない”ことを何人のオエライサン方が理解しているんだろうなぁ……。

関連作品　**ゼロガンナー**（3DSTG）
メーカー：彩京／機種：アーケード／
発売年：'97年

俯瞰視点が特徴の彩京STG。ゲージがたまると「ハイテンションビーム」という、なんだかスゴイ名前のビームが発射できたことを覚えている。

ゲーム批評への意見　やっぱりエロゲーに対する風当たりは良いもんじゃないんですねぇ……。（埼玉県　赤夏とおる）

GUNSPIKE（ガンスパイク）―③

「3分100円でいかに楽しませるか」アーケードの根源的なスタイルを見た

リスクとリターンのバランスが絶妙で、ゲームに奥深さをもたらしている。特にボス戦は、攻撃の判断を迫られ、実にスリリング。

このご時世にA・STGを発売した勇気にまず拍手

最近、ゲームセンターに行くと、非常にガッカリすることが多いんです。フロアにドドドーンとヤツが鎮座してるんですよ、ヤツが。そう、『ダービーオーナーズクラブ』です。確かに今のゲーセンに必要なゲームであることは分かりますが、ビデオゲーム好きにはガッカリなんですなぁ。と、そんな感じでショボクレておりますと、なんだか妙に懐かしいスメルを放っているゲームがありました。それが『ガンスパイク』です。

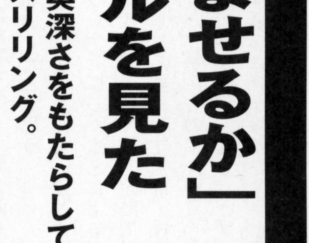
ゲーム内容は、ボタン3つを駆使して固定フィールド内の敵をひたすら倒すという、今となっては珍しい存在である超硬派アクション・シューティングです。このご時世にA・STGを発売した勇気にまず拍手。

基本的に敵をロックオンしつつショットを撃ちまくるわけですが、ボタンの組み合わせにより、中・大攻撃が出せます。中・大攻撃は威力が高い分、硬直が長かったり、敵に接近しなければなりません。このリスクとリターンのバランスが絶妙で、ゲームに奥深さをもたらしています。特にボス戦などは、どのタイミングで中・大攻撃を出すかの判断を迫られ、実にスリリングです。第一印象では単純にバリバリ撃ちまくるだけのゲームかと思いましたが、実に考えて作りこまれた作品でありました。やや爽快感に欠ける部分もありますが、それを補って余りある完成度を誇っています。

非常にテンポの良い作りで、難度も程よく、苦手な人はそれなりに、上級者には攻略しがいがあります。トータル的に非常に好感が持てる作品です。

アーケードゲームの不文律として「3分100円でいかに楽しませるか」というのがあります。サッと100円いれて、パッと遊ぶ。そんなアーケードの根源的なスタイルを『ガンスパイク』に見たような気がしますね。昨今の格闘ゲームやシューティングゲームについていけない人も、気軽に遊んでみてはいかがでしょうか。

やはりゲーセンが『ダビオナ』と音ゲーに占拠されるのは実に寂しいです。『ガンスパイク』のような気概あるビデオゲームがもっと発売されるといいですねぇ。ひとつお願いします！



ジャンル：A・STG／
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年：2000年

加藤羅刹　プレイ時間：約50クレジット

PROFILE

加藤羅刹（かとう・らせつ）

1969年生まれのゲーム業界を暗躍するディレクター。最近、いろんな人から就職相談を受け、ゲーム業界の不況を実感する。早いところ景気回復していただきたいモンですなぁ。

関連作品　**R－TYPE**（SLG）

メーカー：アイレム／機種：アーケード／
発売年：'87

100円入れてパッっと遊ぶといえば、シューティングゲームの王道。シューティング、心の名作はR－TYPEです（担当編集）だれも聞いてないって？

ゲーム批評への意見　私のあやふやな日本語の文章が載るくらいアンケート送付率が著しく低いということは本当にヤバイのでは、と非常に危惧しております。ガンバレ！（静岡県　ペタジーニ）

GUNSPIKE（ガンスパイク）——④

時間を忘れてプレイしながら、ふと「ゲームってやっぱ面白い」という感覚がよみがえる

バーチャルな世界とはいえ自己研鑽を体験するA・STGの魅力を再認識させてくれるゲームの持つ価値は計り知れない。

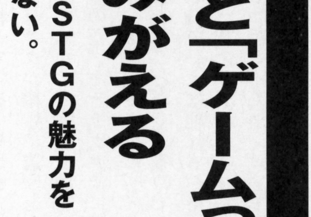
久しく忘れていた2DのA・STGの王道がここに

ボス戦で傷ついたHPを雑魚キャラの出すアイテムで回復しながらステージをクリアしていく。戦いの基本は円運動で、敵を引きつけながら、大きく回りながらショットで撃破。忘れてはいけないマークと呼ばれるターゲットロックと必殺技。これらを駆使しないとステージクリアは難しい。

久しく忘れていたアクション・シューティングの王道スタイルが、このゲームには存在している。テレビゲームの黎明期、A・STGといえば、花形ジャンルであったハズだ。高得点、ステージクリアには、ステータスがあったし、ゲームをプレイすること自体が楽しいと感じていた。しかし、次々と世に出されるタイトルは変化が乏しく、長時間のプレイに一種の倦怠感がつきまとう。「なんでこんなことやってるんだ？」。プレイに疑問を感じ始めたらゲームは成り立たない。それを奮い立たせるのは、プレイ技術の習得であったり、先が見たくなる世界づくり、もう少しがんばればクリアできるといったゲームバランスであるはずだ。A・STGと呼ばれるゲームが衰退してしまったのは、その難易度のエスカレートとゲームの本質に変化をつけることのできないジレンマに理由があるのだ。

いわゆる敵の出現・攻撃パターンのきまっている覚えゲーやシステムとして組み込まれているテクニックを使いこなせなければ、クリアできないテクゲーは、シューティング系のゲームに多い。この『ガンスパイク』は紛れもなく覚えゲーでありテクゲーだ。方法論としては昔からの手法といえるが、なんとなく次を見たくなる世界の構築と習得しなければならないテクニック、そして、自分の腕が上がっていることのわかるゲームバランスがこのゲームにはある。

修行僧が苦行に耐えるかのごとく、弾よけゲームをプレイしていた昔を思いだし、「スペシャルアタック」「ヘビーショット」「ヘビーアタック」を使いこなせるまでプレイしている自分に気がついたとき、「ゲームってやっぱ面白い」という感覚がよみがえる。バーチャルな世界とはいえ自分の腕を磨くA・STGの魅力を再認識させてくれるゲームの持つ価値は計り知れない。



ジャンル：A・STG／
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年：2000年

高橋登志雄 プレイ時間：約50クレジット

PROFILE

高橋登志雄（たかはし・としお）

1967年生まれ。この年でこの春よりフリーターやってるおっちゃん予備軍。ゲーム歴だけは長く心に残るゲームはパソコン版の『ブランディシュ』。今でも時々プレイしてます。

関連作品

ファイナルファイト（ACG）
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年：'89年

横スクロール型の覚えゲーアクションゲーム。「よせ」や「敵をまとめる」といったテクニックを駆使して面をクリアしていく。その後登場する格闘ACGに多大な影響を与えた偉大なる作品。

ゲーム批評への意見
34号P130の「ごあいさつ」を見て、休刊か？　と思ったのは私だけじゃないと思うゾ。
（神奈川県　ターミネーター）

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言うべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

GAME SOFT REVIEW 1

エターナル アルカディア

ジャンル：RPG／
メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／
価格：¥6,800／発売日：2000年10月5日

鷲尾トモノリ プレイ時間：約71時間

真の冒険はストーリーの中にはない「世界」を楽しむRPG

『@barai』導入初のソフトとして、ともすればその周辺に話題がいきがちな本作。果たしてゲーム本来の出来は？

嵐の航海？期待の新星の実力は……

RPGがハードの人気を活性化させる動力源になることも少なくないだけに、ドリームキャストにも、そろそろそんな名作RPGが欲しい頃合いである。

では、一見してかなり力を入れて作られたと思える、この『エターナル アルカディア』（以下『EA』）はどうだろう。『@barai』（※）という看板を背負っていることもあり、出来栄えが気になるところ。しかし率直に言ってしまうと「この作品にそれほどの力はない」と思える。

では、駄作なのかといえば、それも否である。アイデアと丁寧な作り込みに支えられた、ある意味で非常にセガらしい良作に仕上がっているのだ。

このゲームに触れてみて、まず好感が持てるのは、細かな部分までしっかりと作り込まれているところだ。

たとえば、キャラクターの武器を新しい物に持ち換えると、戦闘時にちゃんと武器のグラフィックが変わっている。それも一部のグラフィックが微妙に違うといった程度ではなく、完全に別物だと分かるのだ。キャラクターに新しい武器を装備させるたび、その変化を楽しむことができるのである。

戦闘でいえば他にも、待機中のキャラクターがただ立っているだけではなく、アクションを行っているところなどもよい。その時行動しているキャラクターの周囲で、他のキャラクターも敵との攻防を繰り広げているのだ。これによって、戦闘シーンはかなり臨場感あるものになっている。

またキャラクターの表情もこまめに変化し、パターンも多い。『EA』はキャラクターが大きく、しかも4頭身なので、そうした表情の変化の多様さは効果的だ。それによって、キャラクターの暖かみや存在感が、格段に増しているのである。



とにかくこのゲームをやっていると、細かいところまでよく作られていると感心することが多い。その多くは主に映像や演出の面で発揮されているのだが、そのことがこのゲームの魅力をより大きくしているのは間違いないだろう。

シンプルさの中に個性が光る ゲーム世界と融合したシステム

システムについて『EA』を見ると、かなりシンプルにまとまっている、というのが印象だ。戦闘はおなじみのコマンド選択式だし、レベルアップも自動的に能力値が上昇するだけで、特に癖の強いところなどはない。

　だが、そんな中に、いくつか『EA』独自の持ち味となっているシステムが存在している。中でも「ガッツ」と「砲撃戦」の2つは、個性的かつ重要だ。

　「ガッツ」とは、戦闘時に各キャラクター固有の「必殺技」や、「煌術（魔法）」を使うためのポイントだ。いわゆる「MP」のようなものだが、パーティ全体で共有している点が特徴で、誰がどれだけのポイントを使うのかを考える必要がある。

　また、ターンごとに一定の値が回復し、使わなかった分を次のターンに繰り越すこともできるので、はじめは通常攻撃のみでガッツを節約し、その後、多量のガッツを消費する強力な必殺技を使う、ということもできる。

　さらに、攻撃などを行う代わりに「ガッツ」コマンドを実行することで、特定のキャラクターにガッツを溜めさせることもできる。強力な必殺技を持っているキャラクターが攻撃に徹し、それ以外の仲間はガッツを溜める、といった連携も可能だ。


キャラクターのポリゴン造形は非常によくできている。動きもなめらかだ。

　「ガッツ」のシステムは、戦闘に適度な戦術性を与え、しかも必要以上に複雑にすることもない。非常に洗練されたものになっているのだ。

　そしてもう一つ。このゲームの肝の一つ「砲撃戦」だ。

　これは、ストーリーの要所などに行われる、船同士による特殊な戦闘のこと。「空賊」を主人公にしたからには、船での戦いは避けることのできない要素であり、ゲーム全体の印象にも関わる重要なポイントである。

　そして、その肝心のシステムだが、四人パーティのそれぞれが、1ターンの中で一つの行動を担当するという形になっている。ある者は主砲を撃ち、ある者は魚雷を撃ち、ある者は防御を担当する、といった具合である。複数の人間が協力して船を動かしている雰囲気が伝わってくる。

　また、4つの行動を前もって決めなければならないので、あらかじめ相手の行動や、お互いの船の動きをある程度読んで、それに対応していく必要がある。この辺も、船同士の戦いの雰囲気をかなりうまく出せているといっていい。

　ただ、お互いの船の位置変化が分かりにくかったり、戦闘自体がやや淡々とし過ぎるなど、不満を感じる面もある。砲撃戦は、ゲームを通してのアクセントとなる部分だけに、あと少しだけ練り込みが欲しかった。

　なお、「ガッツ」と「砲撃戦」の2つ以外にも、武器の属性を変化させるシステムや、主人公の男気の大きさを表す、そのものズバリ「男気システム」などといった個性的なシステムが『EA』には存



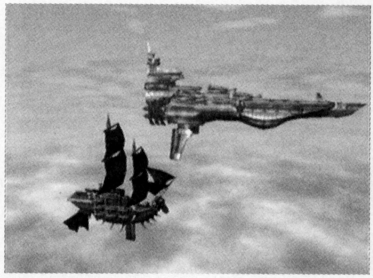
各キャラクター固有の必殺技は、強力かつ便利なものが揃っている。

ゲーム批評への意見　ゲーム書き換えサービスの現状をくわしく知りたい。（岐阜県　加藤祐二）

在している。しかしこれらは前の2つに比べると、ゲームシステムとしての存在感は薄い。どちらかというと、ゲームに個性を与えるためのもの、といった感じだ。
　ただそうしたものも含めて『EA』のシステムは、うまく世界観と連結し、双方によい影響を与え合って、このゲームが作る世界の魅力を高めている。そしてこのことは、このゲームの本質的な面白さに関わるポイントとなっているのだ。

見るべきは「世界」か それとも「物語」か

　コンピュータRPGは、主に2つのタイプに分類できる。「世界体験型」と「物語体験型」だ。
　前者は、RPG本来の姿とでもいうべきもので、プレイヤーキャラに最初から設定されている個性は少なく、さまざまな部分で自由度が高いのが特徴だ。ストーリーもシンプルで、どちらかといえば、与えられた世界で自由に遊ぶことが目的となっている。近年脚光を浴びている『ディアブロ』などのオンラインゲームは必然的にこのタイプだ。また、最近では、PSの『ブレイブソード』などが近いタイプの作品といえるだろう。
　一方の後者は、キャラクターに最初から性格や背景設定が細かく用意されており、ゲームはドラマチックなストーリーをなぞるように進んでいく。今の日本のRPGはこちらが主体であり、例となる作品も多い。『ファイナルファンタジー』シリーズなどは、まさにこのタイプの典型的な作品といえるだろう。
　さて、『EA』はといえば、これもやはり後者に分類される。プレイヤーがキャラクターに手を加える余地はほとんどなく、ストーリーも決まった順序で進んでいく。
　だが、そうした「物語体験型」RPGとして見た場合、『EA』は良作とはいえない。キャラクター（特に主人公）もストーリーもどこか個性が薄く感情移入ができないし、それに伴うダンジョン探索などもあっさりし過ぎていて、今一つやり応えがない。
　では何がこの作品を「良作」としているのか。それは、「世界体験型」RPGとしての魅力なのである。


船も個性的。近代的なデザインのものもあれば、帆船型のものもある。

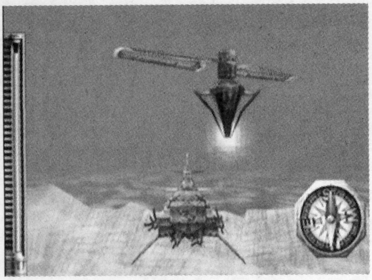
空賊体験シミュレーション？ 広がる世界の楽しさ

　本作の舞台となっている世界は、広大な空にいくつもの陸地が島のように浮かぶ「空の世界」だ。そして主人公は船（この世界の船は空を飛ぶための乗り物だ）で自由に世界を飛び回る「空賊」。プレイの中でも、船で自由に空を行き来することができる。
　もちろん、ストーリー上、次に行かなくてはならない場所は決められているのだが、すぐにそこへ行く必要はない。ストーリーを進める合間に、自由にあちこち世界を見て回ることができるのだ。
　ゲーム世界はとにかく美しいグラフィックで描かれており、各地の絶景奇景を見て回るだけでもそれなりに楽しい。また、ヨーロッパ風、アラビア風、東洋風など、それぞれ文化の異なる各地の国を訪れ、街を歩いたり、そこに住む個性的な人々と会話するのも面白い。航行中にも、他の船と出会って会話したり、他の空賊船と戦闘になるといったこともあり、いろいろな場所で発見と驚きを感じることができる。
　とにかく、人や街や景色といった「世界」を構成するものに、確かな個性と存在感を与えることに成功しているからこその楽しさが、そこに感じられるのだ。
　さらに、各地に存在する遺跡や新種の生物といった「発見物」を探したり、空を泳いでいる魚などを捕まえたりといった「遊べる」趣向も用意されている。
　特に発見物探しはかなり楽しめ

る要素で、ストーリーそっちのけで熱中できる（モンスターとの遭遇率が高いため、いちいち探索が中断されるのが気にはなるが）。

　他にも、本拠地の島に金をかけて立派に改装したり、それまでに出会ったキャラクターたちを、船のクルーとしてあちこちの国から引っ張ってきたりと、「空賊ライフ」を楽しむための要素は多い。RPGというよりは、「空賊シミュレーション」といった趣さえ感じられる。

　そうなると、ストーリーを進めるために必要なダンジョン探索が淡白で低難度になっていることにも、意味を見出すことができる。つまりストーリーはサクサクとテンポよく進めておいて、その分、ゲームの進度に応じて広がる世界の中で、さらなる自由な冒険を楽しむことができるのだ。


遺跡などの発見物は非常に多く、すべて見つけるのはかなり大変。

　『EA』は、未知の世界を創造し、表現し、そこにプレイヤーを引き込んで「世界」そのものを楽しませるという点において、非常に優秀な作品に仕上がっているのである。

「名作」には届かず可能性を秘めた「未完の大器」

　「世界を体験する楽しさ」において、充分以上の出来栄えとなっている『EA』。だが、そうなってくると気になるのが、前述したような、キャラクターやストーリー面での弱さである。どちらも今一つインパクトに欠け、個性を主張していない。ステロタイプでとりあえず無難に固めた、という感じなのだ。

　ゲームがマニアックなものになることを避けたかったのかもしれないが、普遍的であることと無個性なことは違うはず。せっかく魅力的な世界を用意できたのだから、やはりそこには、作られた世界に負けないだけの魅力的で個性的なキャラクターやストーリーが必要なのだ。



主人公の「通り名」が変化すると、各ショップの店員などのセリフも変わる。なかなか芸が細かい。

　このゲームの「世界を体験する楽しさ」が、作品の中でかなり大きな魅力を持つ部分として作られたことは確かだろう。しかし本来それは、「物語体験型」RPGとしての面白さと対を成して、初めて完全に発揮されるべきものだったはず。それがいかに大きな部分を占めており、極めて良質なものだったとしても、やはり全体としての物足りなさは否めない。

　結局のところ、この作品はアンバランスな「未完の大器」であるといっていいだろう。それなりに満足のいく面白さは感じるのだが、一抹の物足りなさもまた感じられる「良作」であり、同時に「名作」への可能性も見られる。

　だからこのゲームを制作したスタッフには、ぜひとも「大器」の完成にチャレンジしてもらいたいと思う。優れた発想と細やかな作り込みによって作品の質を向上させるという、この作品から感じられた姿勢と、魅力的な世界を見事に表現して見せたその技術があれば、難しいことではないだろうと思えるからだ。

PROFILE

鷲尾トモノリ（わしお・とものり）

以前タロットで来世を占ったところ、「魂の死」を迎えて転生できないらしいので、今生をせいいっぱい楽しむべく日々を送っている。「OVERWORKS」に知り合いがいるので、この記事を読まれるのがちょっと恐い。

関連作品

グランディア（RPG）

メーカー：ゲームアーツ／機種：セガサターン／価格：¥7,800／発売日：'97年12月18日

スチームパンク的な世界観、四人パーティの一人が頻繁に入れ替わる、物語上重要な位置を占める古代文明の存在など、『エターナル～』とよく似た雰囲気を持つ。

（※）@barai……途中まで遊べるゲームを安価で販売し、続きを遊ぶ場合に後払いで料金を支払うシステム。1000円前後で製品版と同じ内容のゲームを販売、ネットにつないでお金を払い、「キー解除」を行うと続きが遊べる。『エターナル アルカディア』は@barai導入ソフトの第一弾。1000円で販売し、キー解除に5000円が必要だ。

GAME SOFT REVIEW **2**

サイレントスコープ

ジャンル：STG／
メーカー：コナミ／機種：ドリームキャスト／
価格：オープン／発売日：2000年10月12日

加藤羅刹　プレイ時間：12時間

アーケード版はまぎれもない名作だがコンシューマ版は……

ゲーセンのヒット作を、当然のように家庭用へ移植。だが、筐体ありきのゲームをムリヤリ出してしまった感が否めなかった。

久々に「燃える」コナミがやってきた！

この頃、何かと話題のコナミ。まあ企業の方針云々はさておき、最近どうも我らゲームフリークにピンと来るゲームのリリースがないのが寂しいですなぁ。アーケードでは音ゲーを無闇矢鱈と連発だし、コンシューマでも『遊☆戯☆王』とか『筋肉番付』とか、明らかに一般向けゲームばっかりですもんねぇ。かつて『魂斗羅』とか『A－JAX』とかで燃えてたゲーマーにとって、今のコナミの方針はちょっと寂しい感じがします。

……いかん、また懐古主義に陥るとこだった。えー、そんな昨今のコナミ作品の中で、久しぶりに「これは！」と思えるものがありました。それが『サイレントスコープ』であります。

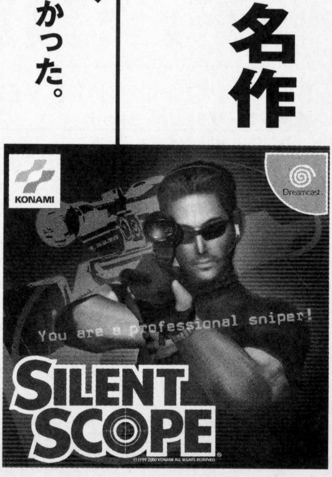
アーケードだから実現した狙撃の快感

アーケードに突如出現した本作品は、それまであったガンシューティングの「狙撃する」という部分を抽出・発展させた独創的なゲームである。この作品で「スナイプシューティング」というジャンルが新たに創造され、同作の続編や『ゴルゴ13』（ナムコ）などがあとに続いた。

『サイレントスコープ』が優れていたのは、狙撃にポイントを絞った点と、そのシステムを活かすために用いられた筐体――スコープ付きライフル――である。ライフルのスコープには、メインモニターとは別の、独立した小さいモニターがついている。メインモニターに映し出された敵は小さくてほとんど見えないが、スコープのモニターにはそれが拡大されて見えるため、狙い撃つことが可能となる。この2つのモニターを使うアイディアが出た時点で、本作品の成功は約束されたといっても過言ではないだろう。

ライフルを握りしめ、スコープを覗き込み、武装した敵を狙えば、気分はもう一流スナイパー。プレイヤーを瞬時にゲーム世界に没頭させる仕組みは、大型筐体だからこそできるハード面の演出効果によるものだ。筐体を見ただけでどんなゲームか理解でき、プレイしてすぐに面白さが伝わる……まさにアーケードゲームの理想的な姿である。

念のため、ソフト的な長所も述べておこう。本作品の「狙撃する」というコンセプトは、先に発売された『バーチャコップ』（セガ）における、敵の銃だけを撃ち抜く「ジャスティスショット」のファクターをより発展させたものである。このゲームでは狙うのが銃などではなく、敵の頭というのがストレートで生々しい。敵の頭を撃ち抜くのは「ヘッドショット」と



呼ばれ、これを決めれば強固なボスキャラクターも一撃で倒せてしまう。この非情ながらも明快なシステムが、いやがうえにもスナイパー気分を高めてくれる。

　筐体や入力デバイスの設計から始まるアーケードゲームだからこそ生み出せた名作『サイレントスコープ』。まだプレイしたことのない人は、とりあえずゲーセンに行ってコインを入れてみよう。

「ライフルなし」で魅力激減のコンシューマ版

……と、ここまでが前半。後半は同作品のコンシューマの評価と参りましょう。



みずからの手で狙い打つ。その面白さを再現できなければ、家庭用に移植する意味がないのでは？

　ゲーセンで遊んでナンボと思われる『サイレントスコープ』だが、やはりヒットした作品の宿命と言うべきか。このたびコンシューマ版が発売された。

　繰り返しになるが、『サイレントスコープ』が面白いのはスコープ付きライフルでプレイするからだ。あのスコープを覗き込む行為が生む臨場感があってこその作品である。果たして、コンシューマ版のリリースにあわせて専用ライフルは発売されるのか？　それは大きな関心事であった。『ギターフリークス』のギター、『ドラムマニア』のドラムなども発売してしまったコナミだから、発売するかも……と期待したが、結果はNO。やはりライフルは発売されなかった。さすがにコスト的に無理があったと思われる。

　というわけでゲームの肝を抜き取られてしまったコンシューマ版『サイレントスコープ』。とりあえずパッドでチマチマと遊んでみた。そして、やはりコンシューマ版は厳しい内容であった。

ライフルが存在しないということで、スコープのオン／オフをボタンで行うのだが、これが想像以上にわずらわしい。メインモニターで敵を確認して、スコープで狙いを定めるといった一連の行動をモニター一つで表現する点に無理がありすぎた。

　さらにパッドによる操作は微調整がきかず、実にイライラさせられる。スコープの移動がデジタル入力であるため、時には速く、時にはゆっくり動かしたいのに、融通がきかない。一応ボタンによって移動速度を変えられるのだが、思うように動かせないのが実情だ。

　結果、ガンシューティングのシンプルな面白さが損なわれ、実に複雑な操作を要求される、余計なところで小難しいゲームとなってしまっている。

　なにより『サイレントスコープ』本来の「敵を狙って撃つ」という魅力が半減しているのが残念だ。コンシューマ版発売にあたって危惧されていたことが現実のものとなった形である。

　グラフィックやゲーム性の作りこみなどは非常に満足のいくものだ。見た目の移植度は完璧といっていい。しかし、ライフルがない時点でこれは『サイレントスコープ』とは似て非なる別物と思ったほうがいいだろう。別物と割り切って遊ぶならば、それなりに楽しいのだが……。

　やはり『サイレントスコープ』は、アーケード版をゲーセンでプレイするのが正しい作法のように思う。無理してコンシューマ版を出さないほうが良かったのでは……というのは、大きなお世話だろうか。

PROFILE

加藤羅刹（かとう・らせつ）

1969年生まれ。ゲーム業界を暗躍するディレクター。ゲームで遊ぶより映画を観る時間のほうが増えてきた感じ。ちなみに本作のアーケード版へは、40クレジットを費やした。

関連作品

イノセントスウィーパー サイレントスコープ2（STG）

メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売年：2000年

本作の続編。通信機能がついて、対戦プレイができてしまう。映画「暗殺者」だ。というわけかイメージイラストの人物が「アントニオ・バンデラス」（もどき）。

ゲーム批評への意見　さすがに今号のような形で「ゲーム批評」が続くのであれば、正直キツイと思います。「船頭多くして船山を登る」と言いますか……。（大阪府　MD小夜曲）

GAME SOFT REVIEW **2**

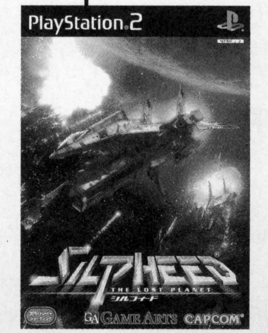
SILPHEED THE LOST PLANET

ジャンル：3DSTG／メーカー：ゲームアーツ／機種：プレイステーション2／価格：￥6,800／発売日：2000年9月21日

円山忍　プレイ時間：15時間

『シルフィード』シリーズの長所を欠いてしまった最新作

独自の映像演出、3Dの技術力、STGのテンポ。どれもが中途半端。残念だが〝凡作〟と言わざるを得ない。



映像の演出に見るものがない

「展開がダルイ」「単調」……。名作の誉れ高いPC版、技術力を見せつけたメガCD版を経て、最新ハード・PS2で蘇ったゲームアーツの看板タイトル『シルフィード ザ・ロストプラネット』（以下PS2版『シルフ』）は、残念なことに〝凡作〟としか言いようがない出来に終始していた。

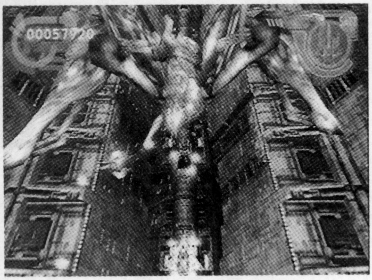
今回のPS2版『シルフ』は基本的にメガCD版『シルフィード』を踏襲している。「3Dライドムービーシューティング」と広告で銘打たれたように〝背景をイベント化しながら進行していく演出重視型〟ゲームである。正直な話、元来のメガCD版はゲームとしての部分――〝STGとしての面白さ〟という点では決して誉められた出来ではない。しかしながら、いまだに存在する熱心なファンが、このゲームを支持し続けている。その理由は2つ。当時の最新技術で作られたムービーを背景に流しつつ、ゲームと同期させることで実現した演出。そしてその力技ともいえる方法論自体だ。前者は言うまでもないだろう。当時の三次元リアルタイム処理能力の低いハード時代において、ムービーといえどもゲーム中に展開される迫力ある3D映像は衝撃的と言えた。それ以前にもLDゲームに代表される「動画ゲーム」はあったものの、基本的に〝もぐらたたき的〟であった。それに対し、メガCD版『シルフィード』は背景と同期した当たり判定を取っており、敵キャラとしてオブジェクトを動かしつつ、自機を動かせる「シューティングゲーム」としての体制を整えていた点が、感情移入の面で大きかった。後者については セガサターン以前のセガハードによく見られる光景――技術志向――とも言える。雑誌展開も含めた技術力のアピールが、ユーザーを惹き付ける時代であった点も、メガCD版の高評価につながったのは否めないところだろう。

そのようなメガCD版を踏襲しているPS2版『シルフィード』だが……大事なキモの部分である「演出」があまりにも弱すぎた。メガCD版と違ってリアルタイムレンダリングで描かれているCGは及第点であるものの、所詮はそのレベルで止まっている印象をぬぐえない。何より痛いのが演出――カメラワークに変化がなく展開も単調――だ。メガCD版の売りであったゲーム中のダイナミックな演出は影を潜め、そのフォローをしているのはゲーム間に流れるムービーである。『シルフィード』の真骨頂は「ゲーム中で表現される映像世界」ではなかったのか？これでは「ライドムービー」の名前が泣く。なぜこのような結果に

なってしまったのだろうか？

開発元トレジャーの悪い部分が出てしまった

　理由として考えられるのはPS2のスペックに対する技術力不足である。PS2版『シルフ』において地平方向へカメラが動くことはほとんどない。これは恐らく処理速度、ひいては技術力の問題であると推測できる。地平線を見せるためには遠景モデルの表示が必要となる。そのためにはより多くのキャラ表示が必要であり、また、それを可能にする3D的なノウハウが必要となってくる。今作のゲーム部分の開発を担当したトレジャーは、今まで2D的なゲームしか制作していない。そのためポリゴンでの空間表現に慣れていないのではないだろうか？ その点が地平線をなるべく見せない不自然なカメラワークや間延びに現れているのでは？ と筆者は感じた次第である。他にも理由はあるが、ともかく結果として「単調な展開・カメラワーク」であることには違いない。



ビックリするほど単調な演出と敵の攻撃のテンポ。ゲームアーツ、トレジャーにとっても残念な作品では？

　単調なのは演出だけではない。ゲーム部分にも言える。STGで重要なテンポの要素となる敵キャラの配置があまりにもマズイ。「今風の敷居の高い難易度より、初心者が楽しめる低難易度を」という制作側の意図があったのかも知れないが、「低難易度」と「敵がしばらく出てこないところが続いたりする」のは違う。確かに「メガレート」というボーナスシステムのお陰で、点数稼ぎはそこそこ楽しい。しかしアクションやシューティングというジャンルは、点数稼ぎをすればどんな出来でも大抵遊べてしまうものである。

　先ほど演出の話の最後で「他にも理由はある」と述べた。実はこの「理由」はゲーム部分のテンポが悪い理由と重なるのである。それはトレジャーが制作するゲームの特徴でもあるからだ。こう書くとファンからお叱りの声を浴びそうだが、勘違いしないでいただきたいのは決して「トレジャーだから駄目」というわけではないこと。元来、トレジャーというメーカーは根本のゲームアイデアやロジック部分で魅せることを得意とするメーカーであり、細かいバランスやテンポ調整はどちらかというと不得手なメーカーなのだ（唯一、『レイディアントシルバーガン』だけは例外。「ロケテスト」で徹底的にその方面を調整しなければならないという理由がある）。これは既出のトレジャーのゲームを見れば分かる。妙に長い道中が続いたり、永久パターンがそのままにしてあったり……。もちろんそれを補って余りある長所もある。長所があれば短所もあるという当たり前の話を言っているのだ。そして残念ながら今回の『シルフィード』のような下請けの仕事では、長所である「ゲームアイデア」を発揮する場所がなかなかない。初めから企画できない分、どうしてもその方面には制限がかかってしまうからだ。そして短所である「テンポ」の部分が如実に表れてしまった……これが言わんとしていた〝理由〟である。

　こんなところで結果論を言っても仕方ないが、なぜゲームアーツは看板タイトルである『シルフィード』を外部に出したのだろうか？ もちろん色々な諸事情があってのことだろうが、この選択がPS2版『シルフ』の〝この結果〟を導き出してしまったとしか思えない。重ね重ね残念だ。

PROFILE

円山忍（まるやま・しのぶ）

元アーケードゲーム開発者にして現在謎の人。今回の批評、「ゲーム性よりもまず、演出面を批評するのはどうか？」とは思ったが、「でもそれが『シルフ』じゃないか」と思い直した次第。それを売りにしてるんだから。

関連作品

SILPHEED（3DSTG）

メーカー：ゲームアーツ／機種：メガCD／価格：¥8,800／発売日：'93年7月30日

フラクタル理論など、高度なCG技術を駆使した作品。背景に派手なムービーが流れるだけという意見もあるが、ゲームアーツらしい硬質さと技術力で今なお語り継がれている。

ゲーム批評への意見

BIGタイトルばかり批評する人が多いのはおかしい。プレイ時間も短く感じた。
（静岡県　小菅智弘）

GAME SOFT REVIEW 4

鈴木爆発

ジャンル：PZG／メーカー：エニックス／
機種：プレイステーション／価格：￥5,800／
発売日：2000年7月6日

南敏久　プレイ時間：14時間

丁寧でセンスのいいムービー ゲーム的な気配りもあれば……

日常的なストーリーと調和しているムービーの演出は正しい。狙いすぎのギャグと「仕掛けの仕組み」の分かりにくさが惜しかった。



写真集を見る趣の奇妙な味わいのある作品

『鈴木爆発』はそのタイトルの通り、「鈴木さん」が爆発するゲーム……じゃなくって爆発しないように爆弾を解体するゲームです。爆弾の解体というと、ドラマなんかでは爆発物処理班のオッサンや若手の刑事なんかがよく登場しますが、このゲームの主人公「鈴木さん」はちょっと抜けたところはあるものの、基本的にごくフツーの女のコです。シチュエーション的には少しまえに放送されていた深田恭子の「スパ王」のCMを思い出します。

ゲームの目的が爆弾を解体すること（もちろん時間制限アリ）なのでプレイ中は当然、緊張した張り詰めた空気の流れる一瞬に何度も何度もぶち当たることになります。しかし実際にはむしろ正反対のダルいムード、何とも奇妙な味わいがゲーム全体を包んでいます。それを最も強く感じさせてくれるのがストーリーを進行させるムービーの部分。実写モノのムービーというと粗かったりショボかったり、これまでだとちょっと様子の怪しいモノが多かったんですけど、『鈴木爆発』ではムービー部分のほとんどを動画ではなく大量の写真で構成しています。だからムービーというよりはどちらかというと紙芝居に近い。その分1カット1カットの画づくりは丁寧で美しく、「鈴木さん」を演じる緒沢凛ちゃんのナチュラルな可愛らしさ（特にキョトンとした表情がたまらない）もあって一種の写真集でも見ているような趣があります。激しいアクションや感情の起伏があるわけでもなく、本来なら何も起こることのないごくごく日常的な「鈴木さん」の生活の中でストーリーが展開してくのですから、このゲームのとった手法は極めて正しいといってもいいんじゃないでしょうか（とはいっても見せ場となる爆発シーンなどには、実景をデジタル加工した動画もふんだんに挿入されています。……使い方を心得てる）。

ただ個人的な趣味かもしれませんが、少々狙い過ぎに思われて興を殺がれた部分もあります。たとえばそれは水木一郎の歌であるとかモノマネジーパン刑事の登場であったりするのですが、せっかく



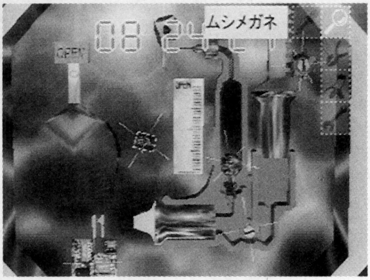
画面の構成、切り替えのタイミング、ダイアローグなど、ムービー部分の演出は秀逸。

全体がコ洒落たセンスでまとめられているのに、こういった泥臭いベタなギャグ（？）を混ぜてしまうのはもったいない。春一番を起用したからといって猪木のマネまでさせることなんてないのに（「何で出てるの？」程度の使い方でとどめて欲しかった）。でも劇中劇の歌番組で、いかにもな態度で適当に仕事をしているYOUさんはかなり面白かった！ どっちかというとこのゲームにはこうした「流した」感じの笑いを追求して欲しかったところです。

先ほど「日常的」といいましたが、「鈴木さん」を平凡な生活から一気に不条理の世界へ引きずり込むのが「爆弾」の存在なのです。なにも「鈴木さん」は積極的に爆弾に挑んでいくわけではなく、なぜかは知らねど行く先行く先、必ずどこかに爆弾が仕掛けられている状況に見舞われるのです。それは「時計仕掛けのオレンジ（みかんに仕掛けられた爆弾）」に始まって電灯、携帯電話といった比較的一般的なモノから、月や海、お弁当の中の一粒の腐ったコメといった、かなりシュールな方面のモノまで多岐におよびます。基本的にはそれらをドライバーやニッパーといったツールを使って解体していくのですが、時にはこの場におよんでもっとワケのワカラナイ世界に入っちゃうコトもあって驚かされます。

たとえば、「爆弾携帯電話」ではいきなり液晶画面の中に吸いこまれたり、「爆弾海」では障害物を魚雷で破壊しながら水中を進んだりします（魚雷だって爆弾みたいなものじゃないの？）。そういったものが代表的な例なのですが、電子工作的な世界を想像していたこちらとしては、心に何の準備もできていないので戸惑ってしまいました。ムービー部分で日常から非日常への世界の転換を見せておいて、爆弾解体のシーンで間髪置かずにプレイヤーをまたちょっと違う世界に飛ばしちゃうのは、遊ぶ側として見ていてちょっとバランスが悪いなぁと思ったのですが。

それ以外のいわゆるフツーの爆弾にも不条理な部分はあります。下にある風車が回ると風船がスイッチを持ち上げて作動する……なんて仕掛けは実際考えると無茶だけど、ゲームとして割りきれば楽しめる部類です。困ってしまうのは一部の爆弾に見られる、部品の機能がグラフィック上で説明しきれていないモノです。機能が分からないのだから推理のしようがない。「虫メガネ」で見れば、一応説明らしきものは表示されるものの……。かといってむやみに触れれば爆発してしまうのだから始末が悪い。プレイヤーが悩んでいられる時間にも限りがあるのです。



「で、どうすればいいわけ？」といいたくなる解体部分。もうちょっとだけでも親切にして欲しかった。

部品の「仕組み」を楽しめる配慮が欲しかった

奇妙な味付けに目を奪われてしまいますが、要するにその実体はパズルゲームです。ブロックやパネルといった抽象的なモノではなく、ネジや歯車などの具体的なモノをいじる感覚はそれ自体楽しいコトといえます。ですが、それらの持つ「仕組み」の面白さをゲームで伝えるためには、もう少しビジュアル的な気配りが必要だったのではないでしょうか。実写のムービーをあれだけ丁寧に扱える作者ならば、それもそんな無理な話でもないように思えたのですが。

PROFILE
南敏久（みなみ・としひさ）
'73年生まれのフリーの特殊造形業＆怪獣博士。女のコの守備範囲は下はベッキーから上は城戸真亜子まで。緒沢凛ちゃんも可愛いけど今一番気になるのは光浦靖子。でもこれを言うと人からヘンな目で見られます。何故だ。

関連作品
ポリスノーツ（AVG）
メーカー：コナミ／機種：セガサターン／価格：￥6,800／発売日：'96年9月13日
物語中、爆弾解体のミニゲームが発生する。ネジを外す、信管を動かすなど、緊迫感はなかなか。余談だが解体現場付近のオバサンの乳を触ると震動で（？）爆弾が爆発してしまう。

ゲーム批評への意見
「ゲーム雑誌批評」をやってほしい。（山形県　北村明児）

北斗の拳 世紀末救世主伝説

ジャンル：ACG／メーカー：バンダイ／
機種：プレイステーション／
価格：￥5,800／発売日：2000年10月26日

みずき奈央　プレイ時間：約13時間

原作の持つ「笑い」を自覚して作られたある意味まっとうなキャラゲー

キャラゲー特有の作り込みの甘さも目立つ。しかし、原作に夢中になった世代だからこそ分かる味わいがあふれていた。



カッコ良くて笑える原作の持ち味が爆発

「スタートボタンを突け！」である。タイトル画面でだ。別に突かなくてもいいじゃん。スタートを押すと、親指を立てた右手左手がメニュー項目を指している。ボタンを押す。「ほわたぁ！」。声と共に「秘孔」が突かれ（?）、画面が切り替わる。つまりそういうことだ。このゲーム、完全に「北斗の拳的笑い」をとりにいっている。

「北斗の拳」は言わずと知れた大ヒットマンガだ。「週刊少年ジャンプ」の売り上げを400万部以上に延ばし、「ジャンプ」急成長の流れを作った偉大な作品だ。

そしてこの異常なほどテンションの高い作品は、圧倒的高揚感を持つ荒唐無稽な物語と共に、あまりに極端な演出・表現によって笑いをも誘っていた。殴ると爆発する人間、ワケのわからない断末魔の叫び（「あわびゅ！」??）、人類ではありえないデカさの人間（馬）の登場、etc……。「アニメ化」はその傾向に拍車をかけた。声優が「たわば！」と叫ぶ。「ほぁひょ！」と言う。それだけで笑える。主題歌の歌詞もそう。歌い出しから「youはshock！」だ。何語??

長くなった。このゲームは「北斗の拳」のアニメを原作にしている。ここがポイントだ。

オープニングがスゴイ。アニメ・ラオウ編のオープニングを（かなり）忠実に再現している。しかもすべてポリゴンキャラでだ。ここで様々なことが分かる。PS2の存在を忘れさせるほど、荒く・欠けまくるポリゴン。妙に描き込まれたテクスチャ。オープニング完全再現を目指した努力が感じられるカット割り・画面構成。恐らく「技術力や開発資金、まして開発期間なんて全然ないけど、努力で「北斗」の味（カッコ良さと笑い）を出そう！」という心意気で作られたゲームなのだ。制作者が「そうじゃない」と言っても問答無用。ゲームがそう語ってる。「ク○ゲー」扱いしたいけど、しちゃ悪いだろ。そう思わせる作品だ。

ゲームの核となるアクション部分は、全方向移動型の格闘アクションとなっている。一定数の敵を倒すとクリアだ（ボス戦は1対1）。その格闘部分に至るまでの物語が、ポリゴンキャラによるムービー、いわば人形劇で語られる。原作物によくある構成だ。物語部分は、ちゃんと原作のポイントとなる部分を押さえている。それはいい。しかし、とにかく長すぎる。スピーディな演出やケレンみなどまるでなく、冗長な劇が延々続く。キャンセルも不可（2回目以降は可能）。オープニングで見せた気合はどこへやら。眠さ爆発だ。音楽もヒドイ。同じ曲が延々続く。最もヒドイのは「声」だ。きちんと

アニメと同じ声優が演じてはいる。主要キャラはベテラン声優揃いだ。が、劇中で展開されるセリフは、腑抜けのようなセリフなのだ（特にケンシロウ）。ベテラン以外の声優なんて目も当てられない。場面に全然あっていないセリフの抑揚、気合の入ってない声。どういうこと？ やる気ないの？ 声優が悪いのか、サウンドディレクターが悪いのか、ほかに要因があるのか。ゲーム中、本当に怒りたくなる部分の一つである。しかし繰り返しになるがシーンの選択は良い。バアさんに変装したガタイのいい拳王の手下に「おまえのようなババアがいるか!!」とケンシロウがツッコむ場面まで入っている。さすがだ。



「ぉわたた！」。ポリゴンモデルは良くできている。止め絵はいい感じだ、止め絵は。キャラによるけど。

アクション部分は普通。スピーディに動くし、操作性も良い方。適当に動いてボタンを押せば、大抵の敵はどんどん爆殺できる。爽快だ。これはこれで「北斗の拳」らしくて満足。出せる技の数は15と少ないが。物語の展開によって「レイ」ら登場人物を操れるのもグッド。「秘孔システム」もいい。特定の敵をタイミング良く攻撃すると、上下左右の組み合わせで作られたコマンドが表示される。上上下……など、うまくコマンド入力できると「あまにょ！」といった声とともに敵が破裂する。ゲーム中に、うまく北斗神拳奥義の面白さを盛り込んでいる。というと、ホメすぎか。ただ気になる点が一つ。やはり声優がヘタだ。棒読みで「コケコッー！」といって爆死されても、あまり楽しくない。

以上のように、とにかく「笑い」の盛り込みに重点を置いている作品だ。しかし笑いに自覚的なのもほどほどに、といいたい気もする。

特筆モノが「世紀末シアター」モードの存在だ。これはポリゴン人形劇のセリフを、劇中で使われたすべてのセリフと自由に入れ替えできるものだ。たとえば……。バット：「（リンに）何をしたんだ?」ケンシロウ：「喋れるようにおまじないだ」というところを「何をしたんだ?」「言っておくが、お前の命はあと5秒だ」という具合に。ちなみにセリフは、すべてを変えずに一部分だけ変えると効果的だ。違う。そんな話じゃない。このモードは完全に制作者側が笑いを目的に作っている。確かに遊びようによっては面白い。しかし、ここまでフザけたモードを付けられると逆にひく。「押しつけがましい」といえる。面白いけど。でもやっぱヤダ。

キャラゲーだからもちえた価値がある

完成度が高い、とはお世辞にもいえない。しかしこうした「原作の持ち味を活かした」ゲームの登場は喜ばしい。よく原作者が許したものだ。

かつての駄作キャラゲー乱立期からずいぶん経つ。「ガンダム」に代表される、原作の面白さを十二分に引き出した良質なゲームも珍しくなくなった。「北斗の拳」のゲーム化も、その流れにあるといえる。成功してはいないが。

正直、長持ちしないソフトだろう。ネタ用ゲームとも言える。しかし「北斗の拳」を知っている人間なら誰もが楽しめる作品であることもまた事実。対象者の趣向にマッチした良きキャラゲー、と言えるのではないか。……といってもやっぱ、ゲームとしてちゃんと遊べて、演出もしっかりした『北斗の拳』も出てほしいなぁ。もったいないよ、これで終わっちゃ。

PROFILE

みずき奈央（みずき・なお）

三十路間近のライター。男。まさかここに来て「北斗」のアニメ見たり、CDを買うことになるとはね。にしても同世代が夢中になっていたキャラゲーの良作が出るのは嬉しいような、過去の資産に頼りすぎのような……。

関連作品

北斗の拳 新世紀末救世主伝説（ACG）

メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：￥6,000／発売日：'89年7月1日

マニアに名高いマークⅢ版『北斗の拳』のあとを受け、セガから発売された。開発中画面の美麗なCGキャラに胸を躍らせたが、発売されたそれはヘッポコアクションであった。

ゲーム批評への意見

思えば5、6年前、普段遊びになんかめったに行かない街に学校サボって一人旅。ふと立ち寄った本屋で出会ったのが「ゲーム批評」の創刊号でした。（石川県　レオン）

GAME SOFT REVIEW 6

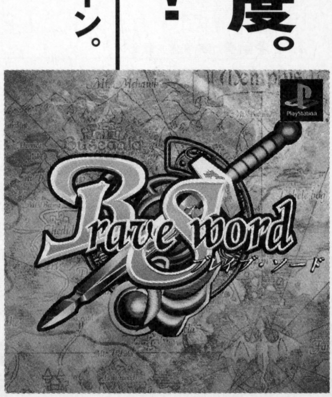
ブレイブ・ソード

ジャンル：S·RPG／
メーカー：サミー／機種：プレイステーション／
価格：¥5,800／発売日：2000年10月19日

水野隆志　プレイ時間：21時間

プレイヤーに媚びないやり込み充分の難度。限りなくストイックな戦いにのめり込め！

贅肉を削ぎ落とし、敵との戦闘に照準を絞ったシンプルなデザイン。試行錯誤しながら戦術を追究していく醍醐味がここにある。



昔懐かしいRPGを彷彿とさせるゲーム展開

『ブレイブ・ソード』から感じる第一印象は懐かしさだ。

ゲームは、まずプレイヤーキャラクターを作成することから始まる。性別を選び、続いて、顔形、髪型、髪色をいくつか用意されたサンプルの中から選び、最後に名前をつける。このオリジナルキャラクターメイキングという過程はかつてのRPGでは必須であったが、『ドラゴンクエスト』以降、RPGが支持層を拡大するにつれて次第に行われなくなった。今では、出来上がっているキャラクターの名前を変えるというくらいが一般的だろう。だが『ブレイブ・ソード』ではそれができる。髪型をパンク風にして、これだったらやっぱり髪の色は紫か、などという、他愛もないが、感情移入を高めるプロセスがあるのだ。

キャラクターが出来れば、いよいよ本編の開始となるのだが、これがまたえらく渋い。冒険の舞台となるのは、とある公爵が治めている港町とその周辺地域。そこには牧歌的な村々、廃坑、湿原、山脈、無人島などが点在している。プレイヤーは、スカーフェイスの中年傭兵と、肩がこりそうなほどの巨乳の元海賊頭領というふたりの仲間とともにパーティを結成。街で仕事を探してはあちこちに赴き、そこで敵を倒して街に戻ってくるという冒険を繰り返す。ホームタウンをベースにして、そこから放射線状に探索を重ねていくというつくりも、かつてはRPGの主流であったが、今ではあまり見られなくなった構成だ。しかも、街中では、宿屋、酒場、武器屋など、ウィンドウ内に書かれた目的地を選ぶだけで、街中を歩くという概念がない。ここまでくると、これはもう『ウィザードリィ』などの初期RPGを想起せずにはいられない。『ブレイブ・ソード』には、20年ほど前に誕生した、黎明期のRPGへのオマージュが随所に散りばめられているのだ。



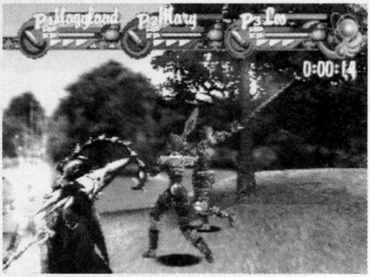
ベースキャンプとなる街で仕事を探し、冒険の準備を整えたら、即戦闘に移行。徹底的に戦術重視のつくりだ。

やり込んで初めて分かる敵との駆け引きの面白さ

だが、この作品の真の価値は、かつての傑作たちの雰囲気を色濃く引き継ぎながらも、それらを発展的に加工して、RPGの原点的

魅力を再現したことにある。

とくに優れているのがリアルタイムで進行する戦闘システムだ。各キャラクターには装備している武器・防具の重さに応じて行動範囲が定められる。重武装をすれば数値的なステータスは上昇するが、その分行動力が鈍り、結果的に攻撃回数が減ってしまう。攻撃をヒットさせれば敵がのけぞって瞬時に行動不能になり、もし魔法詠唱中であれば、それを無効化することもできる。威力自体は低くても、攻撃をヒットさせること自体が重要なので、単純に軽装備イコール不利とはならないのだ。


戦闘はリアルタイムで進行。冷静な状況判断と先見性、さらに的確な指示なくして勝利を掴むことは難しい。

また、武器は、短剣、片手剣、両手剣、斧、槍、弓の6種類に分類されており、戦闘中、実際に敵に攻撃を与えた回数によってそれぞれの分類ごとに熟達度が増していく。熟達度が増していくタイプの武器は術者の技量によるボーナス修正が大きいため、どの武器に修熟していくかが問題になってくる。敵には武器の相性もあるので、片手剣だけを集中的に鍛えるといったことをしていると、思わぬ苦戦を招いてしまうことも珍しくない。しかも、ゲームがS・RPGであるため経験値稼ぎは不可。全29ミッション（マルチシナリオを採用。途中の選択によりミッションが変化。総数は54）の中でキャラクターを鍛えていかねばならないため、各戦闘で誰に何の武器を使わせるかが、かなり重要な判断になってくる。いかにしてパーティ全体の総合的な戦闘能力を上げるか、ということをつねに頭の片隅において置かねばならないのだ。

これだけでも充分解析しがいのある戦闘が展開するだろうが、さらにこれに魔法が加わる。そして、これがまた凝っているのだ。広範囲に影響を及ぼす「ファイアボール」や、直線上に飛んでいく「マジックミサイル」といった攻撃魔法は、有効範囲内あるいは線上にいる者に敵味方関係なくダメージを与えるようになっている。すべての魔法には詠唱時間があるので、一見敵が遠くにいるからといって攻撃魔法を使用すると、呪文が完成したときには味方のそばに移動してきていたなどという事態が起こり得る。攻撃魔法は強力であるが扱いが難しいという、諸刃の剣的切り札になっているのだ。その代わり、自分の行動速度をアップしたり、武器の威力をアップしたりする戦闘補助魔法や、敵を魅了したり、金縛り状態にする精神攪乱系の魔法が非常に有効になっている。このため、強力な魔法を唱えて一発で決着をつけるという単純な戦闘方法はほとんど通用しない。しかも、こうしたさまざまな要素が絡んだ戦闘をリアルタイムで行うのであるから、難易度は必然的に上昇する。実際、中盤以降は激戦の連続で、エンディング間近となると運も味方しないと到底勝てないほどの強敵が出現してくる。正直いって、ときには勝利した充足感よりもやっと勝てた疲労感のほうが上回ることさえある。だが、苦い敗北の中から何かを学び取り、勝利の女神が微笑む可能性を1パーセントでも上げるために試行錯誤をしていくことの何と面白いことか。

『ブレイブ・ソード』には、唯一無二の必勝法などはない。勝利に至る道は多数あり、しかもいずれも最初は隠されている。プレイヤーは自分の足で歩み、頭を絞って道を探さなければならない。そこにみずからゲームを組み立てていく面白さがあるのである。

PROFILE

水野隆志（みずの・たかし）

1968年生まれ。秋のTGSで出品されたとき、範囲魔法が味方にもダメージを与えることに怒りを覚えてブースのスタッフに喰ってかかっていたお客さんがいた。気持ちは分からなくもないが、あまりにも了見が狭すぎる。

関連作品

タクティクス　オウガ（S・RPG）

メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,400／発売日：'95年10月6日

ファンタジー世界を舞台にした本格派S・RPG。勝利のためには、行動順、ユニットの向きや高さ、属性、地形や天候など、さまざまな要素を勘案して戦術を立てる必要がある。

ゲーム批評への意見

『シレン2』は、とにかくハマりまくり。『パーフェクトダーク』はドキワク。『DQⅦ』は前半良かったけど、後半ウザかったです。（静岡県　K@ZU）

GAME SOFT REVIEW 7

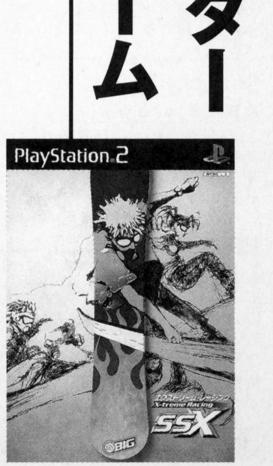
エクストリーム・レーシングSSX

ジャンル：SPG／メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／発売日：2000年10月26日

ハービー吉村　プレイ時間：15時間

『SSX』は明らかに「ボーダークロス」とは別のレースゲーム

強烈なスピードで緊張感を作るというコンセプトは秀逸。だが、マンマシン・インターフェイスに工夫が欲しかった



期待半分・あきらめ半分 なかなか複雑なゲーム

スノボのゲームといえば、当たりハズレがけっこう激しい。今でも時々プレイしたりする傑作ゲーム『1080°スノーボーディング』（N64）と、スイッチを入れて5分であきらめた『クールボーダース』（いろんなゲーム機で出てる）が有名だが、今回の『エクストリーム・レーシングSSX』（以下『SSX』）はPS2ということもあり、期待半分・あきらめ半分でプレイしてみたところ、なかなか複雑なゲームだった。

スノボ・ゲームの魅力とは何か？と考えると、一つは、とても実際には滑ることのできないような斜面を滑り落ちていくスピード感。もう一つは、これまた実際にはできそうもないエッジングのテクニックを操作する爽快感にあるのだと思う。その2つの魅力を確かに『SSX』は持っている。

実際のスキー&スノボのプレイ感にかなり近い

『SSX』の操作は非常に簡単だ。雪面とボードの滑走面との判定がかなり甘いために、どんな斜面（雪でなくてもOK）でも滑ることができるし、ジャンプ後の着地も雪面と滑走面の角度差が90度以下であれば転倒することはない。ところがレースをしてみると、まるで勝てないのだ。

一番スピードの出るキャラクターを選択し、ちょっとでもエッジを立てるとブレーキが掛かってしまうので、なるだけ直線的に滑り落ちるようにしても、勝てない。しょうがないので、ショートカットでも探すかと「ショーオフ」（トリックコンテスト）モードをプレイしてみたら、ナゼ勝てないのかがわかった。

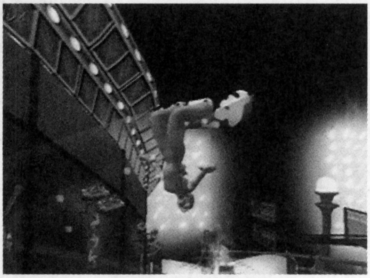
『SSX』は高くジャンプすることで、より遠くまで跳べるようになっていて、そのジャンプもただ飛んでいるよりも、スピン（横回転）やフリップ（縦回転）をしながら跳んでいるほうが速いのだ。つまり、トリックをしながらレースをしなければ、勝てないようになっているのだ。

確かにトリックの操作も簡単で、スピンやフリップならジャンプボタンを離すときに左スティックか方向キーを入れっぱなしにしておけばOK。しかも飛距離さえあれば、「1440°」（横4回転）や「トリプル・フリップ」（縦3回転）なんていう「世界中にそんなコトできるヤツはいねーよ！」という技もできてしまうのだ。

そのことがわかってからは、最終レースの「アロハ・アイスジャム」まで6時間でたどり着くことができたのだが、『SSX』は決して、単純に簡単なだけのゲームではなかった。

操作は簡単なのだが、そのスピード感は、おそらくボクが今までやってきたゲームの中では最速。一瞬も気を抜くことなく操作し続けなくてはならない。コースは短くて2分半、長いコースだと5分におよぶ。それを準々決勝・準決勝・決勝と3回勝ち進まなくてはならない。勝ち進む度にセーブして休憩を取っていたのだが、立ち上がると眩暈がしたくらいだ。

看板に偽りなしというか、まさに「EXTREME（過激な）レーシング」。そのプレイ感は麻薬的というか、メチャクチャ健康に悪そうなゲームだ。とにかくひさしぶりに、緊張感と集中力のムダ使いをしてしまった。このあたりのカンジは、実際のスキー&スノボのプレイ感にかなり近い。



「できるヤツいるか！」というトリックはいいけど、
「できるヤツいるか！」という操作性はかなり問題。

ボタン操作は格闘ゲームの十連コンボに匹敵

こう書くと、かなりなレベルで完成しているゲームのように思えるかもしれないが、実は多少の問題があるのだ。元々このゲームは、PS2初期のパンフレットには『スノーボード・スーパークロス』というタイトルでラインナップされていた。「ボーダークロス」はラップタイムを競うウインタースポーツで初めて、複数の競技者が同時にレースをするという、新しいスポーツだ。新しいがゆえにルールや競技形態がまだ定まっていないということがあるとはいえ、『SSX』は明らかに「ボーダークロス」とは別のレースゲームになってしまっている。

「別のレースゲームでも楽しければ、イイじゃない」という意見もあるだろうが、中途半端に「ボーダークロス」を入れてしまったがゆえにコントローラーのコンフィグがメチャクチャなものになってしまったのだ。

左スティックで加減速とターン、L1・L2・R1・R2でグラブトリック（これは同時押しアリ）、×ボタンでジャンプ、□ボタンでブーストとトゥイーク(ひねり)、そのうえ、右スティックでライバルへのパンチって、人間の指はそんなに器用にはできていないのだよ！

しかもジャンプの準備態勢から方向が変えられる「プロ・コンフィグ」では方向キーがスピンとフリップのキッカケのボタンになるというメチャクチャぶり。格闘ゲームの十連コンボも凄いが、この操作を「滑り落ちながらやれ！」というのはあまりにも無理がありすぎるのではないだろうか（トリックの種類は50種類ほどあるのだが、正確にボタンを記憶して確実に押すことのできる人間がどれほどいるのか……）。

ライバルは六人並走するのだが、ほとんどの時間を単独走行で過ごすことになるし、前を走っているライバルをかわすテクニックというものはあまり存在しない（そもそもテクニックでかわすようなコーナーがない）ので、レースというカンジがしないのだ。これなら、「ボーダークロス」部分のために使っている右スティックをトリックの操作に使ったほうが良かっただろう。

簡単な操作ながら、強烈なスピード感で緊張感を作るというコンセプトは秀逸なのだが、もう一歩マンマシン・インターフェイスに工夫が欲しいというのは、贅沢すぎるのだろうか。

そういえば、ゲームのローディングもイマドキのゲームにしては恐るべき長さだった。まあ、これは熱くなった頭を冷すのに丁度良かったけれども。

PROFILE
ハービー吉村（はーびー・よしむら）
フリー編集者&ライター。去年始めたファンスキー（短いトリック用のスキー）、今年は「ジャンプ&トリックに挑戦だ！」と思っているのですが、やっぱりケガがコワイのでゲームで我慢しようかな。でもやっぱり……。

関連作品
1080°スノーボーディング（SPG）
メーカー：任天堂／機種：N64／
価格：¥6,800／発売日：'98年2月28日
『SSX』がスピード最優先なら、こちらはボードを操るテクニックの操作感を最優先。雪面と滑走面を合わせるテクニックを習得すれば、自在に操る感覚はこちらの方が上かも。

ゲーム批評への意見
『ドラクエ』と『ファイナルファンタジー』を取りあげた特集は面白かった。でも、なんとなく『ドラクエ』寄りの記事が多いような気がした。（東京都　吉野乃里子）

GAME SOFT REVIEW 7

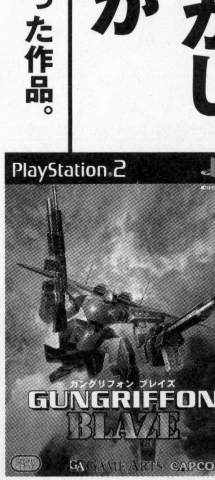
ガングリフォン ブレイズ

ジャンル：3DSTG／
メーカー：ゲームアーツ／機種：プレイステーション2／価格：￥6,800／発売日：2000年8月10日

円山忍　プレイ時間：約30時間

評価されるべき完成度。しかしなぜ『ガングリフォン』なのか

『Ⅲ』ではなく『ブレイズ』として新たな土壌で生まれ変わった作品。その内容は中途半端なタイトルがすべてを物語っていた。



「ゲーム化」されてしまったサターンの佳作シリーズ

「なるほど。これは『ガングリフォン』のゲーム化なのか……」。『ガングリフォン ブレイズ』（以下『ブレイズ』）をプレイした際に筆者が発した言葉である。

『ガングリフォン』は'96年にセガサターン（以下SS）で発売された3Dフロントビュー・シューティングである。当時、プレイステーションなど、コンシューマハードが成熟してきた中、「3Dが弱い」というレッテルを貼られたSSソフト。その中でも『ガングリフォン』は、きっちりした3D空間の構築を実現していた「技術力のゲームアーツ」らしい作品だった。

個人的な話になるが、どうも筆者はメガドライブ以降のゲームアーツのゲームに良い印象を持っていない。それは先述した「技術力」が先走りすぎていて、肝心の「ゲームの面白さ」がないがしろにされている印象があったからだ。簡単に言えば「その××という技術にこだわるまえに、ゲーム自体を何とかしろよ」という感じである。

だが『ガングリフォンⅡ』は違った。技術だけではなく、操作感覚や攻略性、世界観に至るまで随所にこだわりを見せたゲームであった。21世紀初頭の舞台・民族紛争・装甲歩行砲・日本外人部隊といったハードな設定。SSのパッドをフルに使いながらも撮影感覚的に理解できる独特の操作性。また、そこから生まれる「空を舞う歩行戦車」の戦術（アクション）性。ミッションをクリアするために欠かせない場所・時間的な戦略性……。これらが相まって『ガングリフォン』は一部ユーザーに熱狂的ともいえる支持を得たのだと思う。かくいう筆者もその一人だ。

その後、'98年にSSで『ガングリフォンⅡ』が発売された。対戦プレイやリプレイの方向に進化した『ガングリフォン』といった感じで、細かい変更はあるもののほぼ前作と変わらない内容だった。SSというハードが末期に差しかかっていたこともあり、セールス的にはかなり奮わなかったのを記憶している。

以上のような歴史を経て『ブレイズ』は、プレイステーション2という「今までと違った土壌」のもとに我々の前へ現れた。この新しいハードの上で『ガングリフォン』はどのような進化を遂げたのだろうか？

まず、目に付いたのはビジュアルの変化。単に絵が綺麗になったというだけではない。表現力が高まったおかげで、画面奥の敵の認知度が格段にアップし、索敵が容易になった。次にフレームレートが向上したことによって操作性が向上した。そして武器回りやアイ

テムボックスの導入といったゲームルールの変更……。これらを見て・感じて・思ったこと――それが一番最初に述べた「『ガングリフォン』のゲーム化」である。

ハードによる制約の解消と共に個性も失った

前作・前々作をもう一度振り返ってみよう。『ガングリフォン』とは、どのようなゲームだったのか――筆者は「近未来の進化した〝戦車〟を操るゲーム＝戦車シミュレータ」であると思っている。用意されたリアルな戦場設定・マニアックな操作系・戦術と戦略を要するゲーム内容。とても一般的な内容とは言い難いが、確実に重機（兵器）を操っているという「手ごたえ」がある。これが『ガングリフォン』の醍醐味だと確信している。しかし、『ブレイズ』は少し違う。『QUAKE』や『Unreal』に代表されるFPS（一人称シューティング）の一種なのだ。このズレ……実はこれが巷で「『ガングリフォン』にアイテムボックスは似合わない」と言われている〝原因〟であり、〝正体〟なのではないだろうか？

SSの時代ではハードの限界によって、スムーズな描画や素早い入力受け付けは困難だった。それが逆に『ガングリフォン』という〝個性〟につながっていた。しかし、現在のハードではそれが解消できる。その時、『ブレイズ』の制作者たちは「前作を踏襲する作り＝マニア向け」にするか「新しいハードで快適な環境作り＝一般（寄り）・海外向け」にするかという選択において、後者を選んだのではないだろうか。だから『Ⅲ』ではなく『ブレイズ』なのではないだろうか？

そうするとあらゆる「疑問点」は解消する。レーダー表示の排除は「視覚による索敵」の推奨（操作性の向上によるアクション性の偏重）だろう。オプションボックスの導入は、補給作戦（戦略）に縛られないための措置か（戦術＝アクションへの傾向）。すべては「シミュレータ」から「ゲーム」への変質、言い換えれば『ガングリフォン』という「素材」を元にした「シューティングゲーム化」なのだろう。つまり〝ゲーム化〟である。

果してそう考えれば、本作は面白く遊べる。気持ちよく自機を操れるし、破壊の爽快感もある。ズーム射撃も良い味を出している（そういえばこれも『ゴールデンアイ007』などFPSゲームによく登場する機能だ）。多少思うところはあるものの（ミッション数の少なさなど）、「3Dシューティング」としてはよくできていると思うし、そのあたりはきっちり評価されてしかるべきだろう。

しかし、それでもやはり思う。なぜ『ガングリフォン』だったのだろうと。「あの」エンディングを見て、従来のファンは何を感じただろうか？ 世界観を踏襲しつつも、なぜこうも活かされていないのか（時系列的に最終面が1面になっているなど、感情移入の面での配慮不足）。このゲームに『ガングリフォン』を冠する意味があったのだろうか。

『ガングリフォン ブレイズ』――。このゲームが良くも悪くも正当に評価されていない理由。それは、この「中途半端」なタイトルにすべて表れているのかも知れない。



ライトユーザーを意識した作りに路線変更。前作までに見られたストイックなこだわりは、もうない。

PROFILE
円山忍（まるやま・しのぶ）
元アーケードゲーム開発者にして現在謎の人。
本文追記：原点回帰となるのか、それともこのシステムで成熟していくのか。『ブレイズ』の真価が問われるのは、〝次回作〟なのかな？と思います。頑張れゲームアーツ。

関連作品

GUNGRIFFON（3DSTG）
メーカー：ゲームアーツ／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'96年3月15日

シビアなゲーム性、渋い設定、複雑な操作でユーザーを泣かせ、歓喜させた秀作。細部まで徹底的にこだわった作りで、サターンソフトのベストに挙げるユーザーも多い。

ゲーム批評への意見
シティって車があるなんて15年間知りませんでした。『ゲーム天国』がジャレコ製品だって知らなかったのは5年ですみました。（東京都　佐々木郁）

GAME SOFT REVIEW 9

アーマード・コア2

ジャンル：ACG／
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション2／価格：¥6,800／発売日：2000年8月3日

鷲尾トモノリ　プレイ時間：24時間

硬派で緻密な面白さはなお健在 しかし新たな感動は見出せなかった

単体としては上出来。しかし前作までのファンには物足りない。PS2で登場したシリーズ最新作はそんな「現状維持」的作品だ。



根強いファンを獲得したPS最盛期の傑作ソフト

'97年にPS用ソフトとして発売された『アーマード・コア』（以下『AC』）は、非常に洗練されたシステムを持つ傑作だった。

それまでにも、パーツを組み合わせてオリジナルのロボットを作るゲームは存在していたが、『AC』ほど完成後の機体性能に幅を持たせ、バランスがうまく取られていたゲームは珍しい。しかも、よりシビアなゲームバランスの調整が求められるアクションゲームであればなおさらである。

そのバランスの良さは、対戦ゲームとしても盛り上がりを見せたことで明らかだ。ミッションクリアタイプの一人プレイにもさまざまな趣向が凝らされており、一度クリアしたあとでも繰り返しプレイを楽しむのに充分な面白さを備えていた。

世界観やゲーム全体の雰囲気もよく作られていた。大戦争によって汚染された地上を捨て、陽光の射さない地下都市で生きる人類。それらの都市はすべて、自社の利益最優先の大企業によって支配されており、そうした企業同士の抗争には、戦闘メカを操る傭兵たちが駆り出される。そんな乾いた背景世界に、フロム・ソフトウェアが得意とする暗く無機的なグラフィックがよくマッチしていた。

主人公の人格が設定されていない点も良かった。ゲームを通して彼の姿が画面に映ることもなければ、主観が語られることもない。まさにプレイヤー＝主人公なのである。どんなメカで戦うのも自由なら、どのミッションを受けるのも自由。主人公がどんな人間で、何を想って戦っているのかということも自由に想像できた。



ACを組み立てる楽しさは相変わらず。パーツ性能のバランス調整も良好だ。

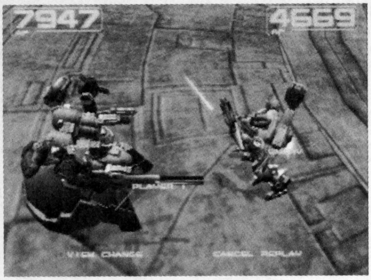
『AC』は、あらゆる面でかなり硬派な作品だっただけに万人に受け入れられはしなかったが、熱狂的なファンを多く獲得したことで、その後3作目まで制作されている。それらの作品が「続編」というより「追加シナリオ」といった趣だったのも、ゲームとしての完成度の高さを証明していた。

そんな『AC』の本当の意味での〝続編〟がPS2で発売されると知り、ファンたちは期待を膨らませたことだろう。『AC』シリーズの作り手であるフロム・ソフ

トウェアは技術力に定評のあるメーカーであり、PS2のスペックに負けないものを作ってくれるだろうという安心感もあった。

「変わらぬ名作」か退屈な「現状維持」か

『アーマード・コア2』（以下『AC2』）をプレイしてみてまず感じたのは、グラフィックの素晴らしさである。金属の質感や重量感、ポリゴン造形のきめ細やかさ、背景・各種エフェクトの美しさなど、どれをとっても前作を圧倒的に上回っている。それだけでも感動に値するものだった。



NPCと対戦する「アリーナ」も継承されている。相変わらず歯ごたえは充分。

しかし、ゲームを進めていくうちに感じられてきたのは、ある種の懐かしさであり、物足りなさだった。かつてのシリーズとまったくといっていいほど同じゲームが、そこに展開していたからだ。

確かに、いくつかの新要素は盛り込まれていた。しかし、それらはゲームに新しさを与えてくれる性質のものではなかった。つまり『AC2』は、想像以上に〝変わっていない〟作品だったのである。

ただ、その裏を返せば「前作と同じ面白さをすべて持っている」ということでもある。しかも、グラフィックの質は格段に向上しているのだから、少なくとも単体作品として考えれば前作を下回るものにはならない。前作までのシリーズに触れたことのなかったプレイヤーならば、かつてPS版『AC』をプレイした者たちよりも感動が得られるかもしれない。

しかし前にも触れたように、『AC』はどちらかといえば硬派でマニアックな作品であり、このゲームに魅了されたファンたちによって支えられてきた。彼らは第1作を何度もやり込み、2作目、3作目に追加された各種新要素によって、同じゲームの中での「新しい楽しさ」を味わってきた。トータルで4作目となる今作に、さらなる「新しさ」を欲しても決して欲張りとはいえないだろう。もちろん、ゲームは一部のファンだけのものではない。しかし、続編である以上、それは絶対に無視できない存在ではなかろうか。

自ら築いた堅城を打ち破り新しい感動を創り出してほしい

ひとつのシステムが末永く楽しまれるというのは、ファンにもメーカーにも嬉しいことだ。しかし変化のなさは、やがて飽きという名の「死」を招く。『AC2』には、そんな「死」の片鱗が見え隠れしているように思えた。

もともと完成度の高いゲームであることと、PS2への初シリーズ作品ということで、メーカー側に「あまり迂闊なことはできない」という思いがあったのかもしれない。実際、過去には「改悪」されて名声を堕とした続編が数多く存在している。

だが過去の傑作を乗り越えることは、傑作を生み出したものに課される宿命である。特に、熱狂的なファンを得た作品をシリーズとして生き長らえさせるためには、かつてのファンを凌ぐ新たなファンを獲得するか、旧来のファンに見捨てられないよう、彼らに新たな感動を提供し続けなくてはならない。いずれにせよ、やがて何らかの変化が必要となるのだ。

もし『AC』シリーズに次回作があるのならば、たとえ劇的な変化はなくとも「新しい楽しさ」が感じられるものとなっていることを強く希望したい。

PROFILE
鷲尾トモノリ（わしお・とものり）
『AC』は、ミッションや対戦相手に応じて機体を組み替えつつ楽しむ人と、一度作った愛機にこだわる人の二通りに分かれるようです。ちなみに僕は後者。火力と機動力重視の攻撃偏重短期決戦型ACで今日も突撃。

関連作品

アーマード・コア（ACG）
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'97年7月10日
シリーズ第1作目。ストーリー面で『2』と若干リンクしているので、『2』から入った人もプレイしておくと、より深く『AC』ワールドの深みを感じられるようになるはず。

ゲーム批評への意見 ところで僕のペンネームはどうしたらいいんでしょうか？（東京都　街みか後継者希望）

GAME SOFT REVIEW 10

カムライ—神来—

ジャンル：RPG／
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／
価格：¥5,800／発売日：2000年10月5日

ヤスハラノリタカ　プレイ時間：28時間

初心者を強く意識した ライト感覚のRPG

インパクトのあるセールスポイントがあるわけではないが、細やかな構成力は、心地良さを与えてくれた。

異なる視点から一つの物語を捉える

『ヒート』という映画がある。ロバート・デ・ニーロ演じる強盗を、アル・パチーノ演じる刑事が執念深く追い続ける、ひたすら男臭い物語である。

この映画は、上映時間が3時間近くあるにもかかわらず、長さをまったく感じさせなかった。

飽きっぽい性格である私が、今回『カムライ―神来―』（以下『神来』）を途中で投げ出すことなく最後までプレイできたのも、この『ヒート』と同じ手法がとられていたということが大きいと思う。

『神来』では、プレイヤーは二人の主人公を操作することになる。一方の主人公で大きなイベントを終えると、舞台はすぐもう一方の主人公のもとに移される。それを交互に繰りかえすことで、物語を進行していく。

その自動的に場面が切り替えられていく手法を、このゲームでは「カットバック・スプリクト・システム」と呼んでいる。要するに、二人の主人公の視点から一つの事件を描くというものである。

『神来』は、古代日本をモチーフにした世界が舞台である。神王を中心にした神族がおさめる国々で、人間たちが生活を送っている。物語は、人間族の青年「カガト」と、神族の「不死乃神子」の二人が神と人間との諍いに巻き込まれる形で展開する。立場も価値観もまったく対照的な2人だ、

ゲーム上、この2人は完全に同等のものとして扱われ、どちらかが重点的に描かれているというわけではない。また、「カガト」と「不死乃神子」はすれ違ってばかりで、お互いが言葉を交わす場面は極端に少ない。この点『ヒート』も同様で、主演の二人は、まるで計ったように同じ長さだけスクリーンに登場する。

同じような表現手段をとっている両作ではあるが、その理由は根本的に異なったところから出発していると思われる。

『ヒート』の場合、〃ハリウッド2大役者バカ〃（と私が勝手に呼ぶ）ロバート・デ・ニーロとアル・パチーノへの配慮から、主演の二人に同じ数だけ「見せ場」を作らなければならなかった。つまり、必要に迫られての苦肉の策だったのだ。

それに対し『神来』が「カガト」と「不死乃神子」を並列的に扱ったのは、もっと根本的な制作側の意図によるものだと思う。つまり、視点を変えることで物語を多面的に見せようという、純粋な気持ちである。

視点を変えて多面的に伝えるという手法は、過去にも数々のゲームや映画がとってきたものだ。

だが本来、この手法をとること



は一種の賭けである。プレイヤーの、主人公たちへの感情移入を妨げてしまう危険性をはらんでいるからだ。特にRPGは主人公への感情移入が重要視されるジャンルだ。にもかかわらず、過去には激しく場面転換を繰りかえすことでなんとかプレイヤーの興味をひきつけ続けようという、ただその一点のみにおいて安易にこの表現手法をとっていたゲームが多かった。が、それではいつのまにかプレイヤーはただの傍観者にすぎなくなってしまう。見た目の派手さはあっても、ゲームとしての内容にはマイナスに働いてしまう結果となってしまうのだ。



息をつかせる間もなくイベントがおこるので、「もうちょっとだけ進めよう」という気になる

『神来』は、その危機をぎりぎりのところでのりこえた作品だと言える。このゲームが、プレイヤーに主人公たちへ感情移入させることに成功した要因は、ゲーム全体の「構成」を計算した点にあるのではないだろうか。

地味だけれども こだわって見せるゲーム

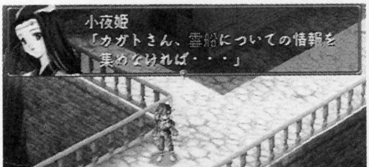
はっきり言ってしまうと、「神と人とが、お互いにぶつかり合いながらも共存の道を模索していく」というストーリー自体、それほど独創的ではない。さらに、「陣形」と「攻撃スタイル」を指示し、あとは半オートで行なわれる戦闘システムも、それほど斬新なものとは思えない。

だがゲーム全体として捉えると、その構成が確固としたものだということに気づく。それは決してインパクトの強いものではないが、プレイヤーに一種の「心地良さ」をじわりじわりとあたえてくれる。「見せ方」が上手いのだ。

具体的に言うと、まずゲーム初心者を意識したつくりになっている、という点があげられる。

『神来』は全7章で成り立っているが、ゲーム序盤、特に1章では短時間で次々とイベントが起こる。主人公も目まぐるしく交代する。敵は弱く、フィールドやダンジョンでも、笑えるほど目立つところにアイテムが落ちている。

初心者へのチュートリアルとなっているこの章は、RPGに慣れ親しんだ人には必要ないものなのかも知れない。実際、他のRPGには、RPGの基本がわかっていることを前提として、その部分を省略して作られたものもある。



序盤では、初心者にも目的が把握しやすいように作られている

現在のRPGには、連綿と続くシリーズものや昔からのファンを意識したものが多い。しかしそういった閉鎖的な空気のなかでこそ、新たにファンを獲得しようという姿勢は大切だろう。

心地良さを感じさせる要素は、ストーリーの展開にもある。先程述べたように『神来』の序盤は初心者のためのものなので、ゲームの作りとして、7章に至るまでに段階的に難易度を上げていく必要がある。だが、そのためには自然なストーリーの流れというものが必要不可欠になる。

その点このゲームでは、いわゆるレベルアップさせるためだけのイベントがほとんどなく、すべてのイベントがストーリーの流れに直結している。そのおかげで、プレイヤーは主人公の目的を常に把握しておけるし、ストーリーの展開に違和感をおぼえることも少なくなるのだ。

また、ストーリーの進行状況と、難易度の高まり具合とのバランスがうまくとられていた。プレイ中、何度か全滅してしまうこともあっ

ゲーム批評への意見 エロゲー以外のパソコンのゲーム批評をもっとやってください。（岐阜県　今井とも）

た。しかし、そうした場合でも、戦闘時の命令を工夫するだけで乗り越えられる場面も多い。

主人公の二人だけではなく、サブキャラクターたちもそれぞれ個性が明確になっている。そのわりには、こちらが興ざめしてしまうようなセリフをいうこともないので、親近感が持てた。これもストーリー展開に無理を感じさせないようにとの配慮だったのではないだろうか。

『神来』の序盤では、仲間たちの考えていることがテキストとして、ウィンドウ表示される。これもRPGになれたプレイヤーには、いささか説明的であり過ぎるように思える。だが、これもまた初心者のことを考えた結果だと思うと理解できる。


エンカウント率がやたら高く、一度に7歩以上歩くのは不可能

またこのゲームは、30時間もあれば確実にクリアできる。最近のRPGのなかでは比較的ボリュームが小さめだ。しかし、ムービーシーンがほとんどないので、内容的に物足りなく感じることはない。プレイヤーは、CD-ROM2枚組RPGの美麗なムービーを延々と見るよりも、ゲーム自体をクリアするほうが、より大きな満足感に浸れることができると判断しているのだ。その勇気は、評価されるべきだと思う。

気軽に遊べるのだが買うとなると……

以上、ここまで『神来』を間口の広いゲームとして、「革新的な大作とは言いがたいが、その構成力は評価されるべき作品だ」ということを述べてきた。

だが細部をじっくりと見ていくと、実はアラがけっこう目立つ。たとえば、5章のある場所では、グラフィックが非常に見づらいものとなり、特別な仕掛けがあるわけではないのに迷ってしまう。さらに1章では、場面転換がされるとき、キャラクターが操作不能になってしまうバグが出ることもあった。エンカウント率のあまりの高さにも辟易してしまった。

それでもなお私は『神来』を「ライトに遊べるRPG」としてオススメしたいのだが、ネックになるのがその価格である。ゲームソフトとして見れば、いたって標準的な価格である。だがプレイヤーとしてはやはり支払った金額分は楽しみたいところだ。



戦闘時、主人公だけ体力の回復をさせたりすると仲間たちの主人公への印象が一気に下がる。

『神来』の制作費のうち、何%が原作者の寺田憲史（『ファイナルファンタジーⅢ』までのシナリオ担当）、キャラクターデザインの美樹本晴彦（「マクロス」のキャラクターデザイン担当）の両氏に支払われたのか、想像もつかない。ただ、それを除くと、どうも全体的に安く仕上がっている雰囲気が作品全体から漂っているのだ。もちろんそれを「手を抜いた」と感じてしまうほどではないのだが。

『神来』をプレイしていくうえで、我々は確かに心地良さを感じることができる。だが、それが5800円という価格に見合うものであったのかというと……微妙なところだ。

PROFILE

ヤスハラノリタカ（やすはら・のりたか）

ちょっと前に観た『ルパン三世』実写版は、強烈な映画だった。ちなみにルパンは目黒祐樹、次元は田中邦衛、銭形は伊東四朗というなかなかの豪華メンバーでした。

関連作品

ファイナルファンタジーⅧ（RPG）

メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥7,800／発売日：'99年2月11日

後半に至るまで、「スコール」と「ラグナ」という二人の主人公を代わる代わるプレイすることになる。「ラグナ」編で過去の出来事が分かるようになっていた。ちなみに寺田憲史氏は『FFⅠ～Ⅲ』の脚本を担当。

ゲーム批評への意見

●私もつい最近『FFⅨ』と『DQⅦ』を購入しましたが、何にしても事前の雑誌などの紹介で食わず嫌いで終わってしまうのは、なんとも残念です。（愛知県　情報屋のマサ）

GAME SOFT REVIEW 11

ビートマニアAPPEND GOTTAMIX2 〜Going Global〜

ジャンル：ETC／メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：オープン／発売日：2000年9月7日

G・Trance プレイ時間：約30時間

『ビーマニ』の核は「楽曲」と「ノリ」ではなかったのか？

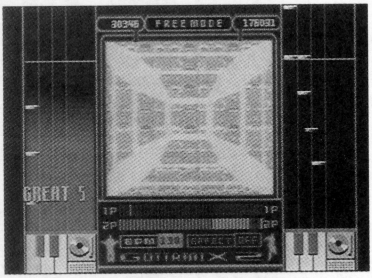
あえて流行の楽曲を採用しない。その姿勢は評価できるが、肝心の「今、遊んで楽しい曲」を欠いているのは音ゲーとして問題だ。

馴染みの料理屋が突然高級レストランに？

“Togo料理長（シェフ）”がKCEジャパンのホームページで「流行りのジャンルはあえて避けた」と述べているように、『ビートマニア アペンド ゴッタミックス2』は現在国内で流行するジャンルを確信犯的に外して作られている。だがこのソフト、周囲の評判はあまり良くない。

音楽の好みは人それぞれ違うものだ。それでも前作の『ゴッタミックス』は、過去のシリーズに欠けていた「大衆性」を重視し、「ノれれば何でもアリ」という痛快なコンセプトによって人気を得た傑作だった。対して本作は、海外の著名DJの楽曲や民族音楽の要素を採用しており、初代『ゴッタミックス』とは異なるコンセプトで構成されている。

新たな音楽ジャンルを吸収しようという意気込みは評価できる。しかし、「音楽のごった煮」だったはずのものが『2』では「世界のコース料理」のようになっており、“ノリ”が不足しているように感じられた。



『ビーマニ』ならではの、音にノってボタンを叩く快感が希薄になってしまっている。

「聞く（叩く？）世界旅行」というコンセプト自体は決して悪くない。個々の曲を演奏するための譜面には、ちゃんと各曲それぞれの個性が出ている。画面中央のアニメ絵が随所で音と同調するなど、細かい演出も見事で素直に楽しい。業務用『コンプリートミックス2』専用だった高難度の曲を、ファンサービスとして（完全にではないが）収録しているのも好印象だ。

しかし、音ゲーの“核”となるものは「曲」と「ノリ」ではなかったのだろうか。

本場のクラブで高く評価されたカッコイイ曲であっても、このゲームにマッチするかどうかは別問題だ。結果として「ノれない曲が多い」「気分良く叩けない」という、音ゲーとして致命的とも言える印象をプレイヤーに残してしまっている。

好意的に解釈すれば、ビートルズやYMOの中期に出されたアルバムのように、時期が過ぎてから評価の高くなるタイプとも言える。だが、遊ぶのは今だ。再評価の時がくるのはいつなのか？　その時期にはその時の、新しい『ビートマニア』が出ているのでは？

PROFILE

G・Trance（ジー・トランス）

元家庭用ゲーム開発員で、今は時給700円のゲームセンター店長代理（笑）。ハマったゲームは必ずサントラを買って着メロを作り、PHSで愛用する。『GOTTA2』は監修児山、執筆罰帝。

関連作品

ビートマニアAPPEND GOTTAMIX（ETC）

メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：￥2,800／発売日：'99年5月27日

アーケードの移植ではなく、PS完全オリジナルのタイトル。多数のボーカル曲、千田光男氏と谷啓氏のDJバトルなど、ユニークな楽曲、親しみやすい曲目が揃っている。

ゲーム批評への意見　浜村通信に何かを語ってほしい。（東京都　ロングうまい棒）

RING of RED

ジャンル：SLG／
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション2／
価格：オープン／発売日：2000年9月21日

円山忍　プレイ時間：約80時間

PS2にようやく現れた完成度の高い戦争SLG

搭乗する兵士によって著しく能力が変化するユニット、リアルタイム制の戦闘など、戦術を考えるのが楽しい作品だ。

SLG好きなら、ぜひ手にとって欲しい1本！

ハードの話題ばかりが先行して肝心のソフトが少々心もとなかったPS2だが、ここに来てようやく完成度の高いゲームが揃いつつある。コナミの『RING of RED』（以下『RoR』）も、そのような状況の中で発売された非常に完成度の高いゲームである。『RoR』はウォーSLGの名作『ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡』（SS）に関わった日並雅宏氏が手掛けたゲームだ。

「1945年・もし第二次世界大戦が終結しなければ」という〝歴史If物〟の世界観をベースに、日本分割統治後の1964年を舞台として「AFW（アーマード・ファイティング・ウォーカー）」と呼ばれる歩行戦車が衝突する。――この魅力溢れる設定と「三すくみの関係（※）」を軸とした戦術性が売りとなっている。



どの「AFW」に、どの兵士を乗せて、どの敵機体に対峙させるか。「考える楽しさ」がここにある。

特筆すべきはユニット部分だ。さきほど述べたように「AFW」をユニットとしたヘックス&ターン制SLGなのだが、実は「AFW」は主役ではない。そこに搭載・付随される兵士……彼らが主役なのである。「AFW」の性能は、兵士の持つ属性・スキル・武器によって大きく変化する。各兵士の能力は様々だが、必ず何かしらの弱点を持っており、万能ではない。互いのユニットにどんな能力を持つ兵士が搭載されているかを見極めて対処していく。この「三すくみの関係」を複雑に絡み合わせた戦術を考えるのが非常に楽しい。

戦闘シーンも画期的だ。従来の「ただアニメするだけ」という戦闘に、「限られた時間内で必要に応じて命令を出す」というリアルタイムの駆け引きを加えている。それだけで「これだけ楽しくなるのか！」と驚きでいっぱいだ。

ゲーム性の詳細を語るスペースはないが、とにかくSLGに少しでも興味がある（あった）人であれば、ぜひ手にとってプレイしていただきたい。プレイに長時間を要したり（1マップで4~5時間）、突き詰めると、ある一つの戦法が強いことが分かってしまうなど、まだまだ進化の余地はある。それでも充分に楽しめるゲームだ。ぜひ次回作にも期待したい。

PROFILE

円山忍（まるやま・しのぶ）

元アーケードゲーム開発者にして現在謎の人。「PS2には、やるゲームがないよね～」などと「したり顔」で言っているアナタ。ゲームに対する〝嗅覚〟が鈍ってませんか？　などと言ってみる。

関連作品

ADVANCED WORLD WAR　千年帝国の興亡（SLG）

メーカー：セガ／機種：セガサターン／
価格：¥6,800／発売日：'97年3月20日

地上と上空の2つのマップ、天候と時間の概念、部隊に影響する指揮官の能力などなど、「これでもか」というほど要素が詰め込まれたヘビー級ウォーSLGの傑作。

（※）…このゲームには様々な三すくみの要素がある。甲脚砲・多脚砲・対甲砲の三すくみ、対兵系兵士・対甲系兵士・AFWの三すくみなど。それぞれに長所と短所があり、どれかひとつが突出した能力を持っているわけではない。この複雑な「じゃんけん」をいかに見極めるかが肝。

GAME SOFT REVIEW 13

ドラゴンブレイズ

ジャンル：STG／
メーカー：彩京／機種：アーケード／
発売年：2000年

G・Trance プレイ回数：150クレジット

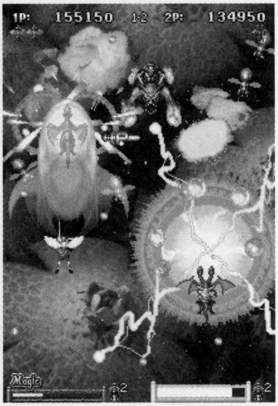
間口の広さと難易度の高さを練り込んだシステムで融合した佳作

超難度を誇る彩京STGの特徴を受け継ぎつつ、新システムによって初心者をも取り込める。完成度の高い作品だ。

初級者、上級者を取り込む新システム「ドラゴンシュート」

彩京のシューティングゲーム（以下彩京STG）はショット＆ボムのシンプルなゲーム構成がとっつきやすいのか、一般客（＝暇つぶし）にも人気がある。一方で3面あたりから顕著になる高速拡散弾――通称「彩京弾」を始めとする超難度のゲーム構成については、上級者の間でも賛否が分かれている。

そのような彩京STGの中でも『ドラゴンブレイズ』は、新システム「ドラゴンシュート」を組みこむことにより、難易度を高くしたまま彩京STG独自の超難度の緩和に成功している作品である。ドラゴンシュートは自機とオプション（ドラゴン）を分離して攻撃する方法で、これを使いこなせばボス以外の敵をほとんど一撃で倒せるうえ、何度でも発動可能な、とても便利な武器だ。



接近して繰り出す「ドラゴンシュート」。この必殺技が『ドラブレ』の完成度を飛躍的に高めている。

ドラゴンシュートの導入により、前半面でちょっと大きな敵が出現しても、とりあえず接近してドラゴンシュートを使えば先に進める。ゲームの敷居を低くすることに成功しているのである（このとき接近戦の面白さに目覚めるプレイヤーが出たら、彩京冥利につきるだろう）。しかしドラゴンシュートは飛距離が短く、画面の上方で発動しなくては敵を倒せない。さらに3面を越えると「彩京弾」の攻撃も激しくなり、敵への接近自体が大きなリスクとなる。

実はここがミソ。危険を覚悟しつつ画面上方へ進み、「彩京弾」をうまく処理しながら敵に接近、一撃必殺を狙う。これは彩京STG伝統の醍醐味であり、上級者はドラゴンシュートでいかに効率良くボーナスを稼ぐパターンを作りだすかを楽しむ。いい具合にハイリスク・ハイリターンのバランスが取れているのだ。もし腕に自信がなければボンバーや溜め撃ちがあるので、自分の腕に合わせて戦闘方法を変える柔軟さがこのゲームにはあり、超難度ながら間口の広いゲームに仕上がっている。

『ドラゴンブレイズ』は、間口を広げるために安易に難易度を下げるようなことはせず、システムの練りこみという「正攻法」で間口を広げた佳作である。その完成度は高く評価すべきだろう。

PROFILE

G・Trance（ジー・トランス）

元「児山計」。今後の業務拡大を狙って元ゲーム開発屋の罰帝氏とタッグを組む。「開発側」の視点を持ってない俺としては、新しいゲームの見方ができるとささやかに期待中。『ドラブレ』は児山メインで執筆。

関連作品

ガンバード2（STG）
メーカー：彩京／機種：アーケード／
発売年：'98年

ハイリスク・ハイリターンの接近攻撃をシステムに組み込んだ彩京STG。溜め撃ちシステムなどの武器に『ドラゴンブレイズ』の原点が見られる。

ゲーム批評への意見
『果てしなく青い、この空の下で……。』関連で、PCゲーム批評が読みたいです。
（大阪府　AkihiroInda）

好きだと思えるものを好きだと表現することも大切な批評

好きだからいいたい ゲーム批評創刊時への原点回帰

物語を中心に据えたエンターテインメント指向の強い面白さとアクションやボタンの反応を楽しむ「おもちゃ」的な楽しさが、境界線なく混ざり合い複雑な面白さを作り出す。

ゲームが面白くないのは誰のせい?

ゲームが売れないのは、ゲームが面白くないから。なぜゲームは面白くないのか？　こんな論議を最近頻繁に聞くようになった。

本当にゲームはつまらないのか？　ゲームは昔は面白かったのか？　そもそもゲームの面白さとはなんなのだろう。

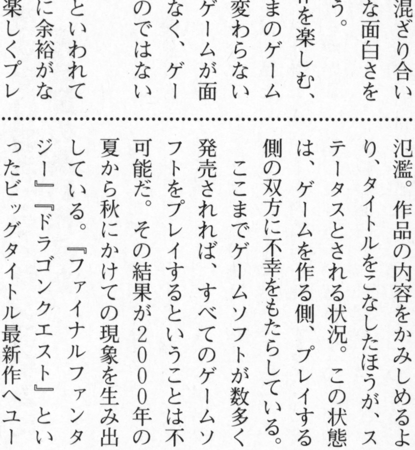
個人の嗜好の違いで、様々な解釈はあると思うが、ほぼ大きく2つに分類されそうだ。1つが前号でも述べた物語を中心に据えたエンターテインメント指向の強い面白さ。そしてもう1つは、アクションやボタンの反応を楽しむ「おもちゃ」的な楽しさ。そして、この2つが、境界線なく混ざり合い個々の作品として複雑な面白さを作り出しているのだろう。

物語を楽しむ、操作を楽しむ、仮想空間を楽しむ。いまのゲームにも普遍的な面白さは変わらないはずだ。だとすれば、ゲームが面白くなくなったのではなく、ゲームを楽しめなくなったのではないか？

現代人は余裕がないといわれている。時間がない、心に余裕がない状態では、ゲームを楽しくプレイすることなどできない。ゲームは生活必需品ではなく、嗜好品なのだから。

しかし、この状況はなるべくしてなったという気がしてならない。RPGの速解きやゲーム攻略本の氾濫。作品の内容をかみしめるより、タイトルをこなしたほうが、ステータスとされる状況。この状態は、ゲームを作る側、プレイする側の双方に不幸をもたらしている。

ここまでゲームソフトが数多く発売されれば、すべてのゲームソフトをプレイするということは不可能だ。その結果が2000年の夏から秋にかけての現象を生み出している。『ファイナルファンタジー』『ドラゴンクエスト』といったビッグタイトル最新作へユーザーの集中。はたして購入ユーザーの何割がコンプリートしているのだろう。クリアとはいかないまでも、楽しんだという実感を得ているのであろうか？　ある特定のタイトルのみが、400万本へと届きそうな勢いのセールスを記録するが、毎月発売されているほとんどのタイトルが3万本を下回るという現状。もうユーザーはビッグタイトルしか買えないという状態になってしまっている。ゲーム



ユーザーはゲームに対して疲れている。プレイすることも、タイトルを選ぶことさえもできないほどに疲れているのだ。

だとすれば、今一度どうすれば、ゲームを楽しめるのかということを考えることが第一歩だ。

消えた麻薬のような中毒性



一時期、ゲームには麻薬のような効果があるといわれていた。現在でもゲームに免疫のないユーザーは、生活に支障をきたすほどゲームにはまるし、年齢が高いほどこの傾向は強い。また中毒性の強さはタイトルによって違う。RPGでは初代の『ドラゴンクエスト』、2D格闘ゲームでは『ストリートファイターII』、3D格闘では『バーチャファイター2』といったタイトルが、それぞれの時期にユーザーを魅了し、新しいゲームの提供をしてきた。しかしそれも物語性の強いゲームは、時間がかかるために敬遠されやすく、格闘やシューティング、アクションといった刹那的で、反射神経を求められるゲームは飽きられやすい。つまり、一世を風靡したゲームジャンルに対して免疫ができてしまい、中毒性はもはや失われてしまっている。この状況を考えると、次世代のジャンルの登場が待ち遠しくなる。まだ見ぬ中毒性の高いゲームの登場が不可欠なのだ。

次世代のゲームは、ネットワークゲームといわれて久しい。しかしながら中毒性をはらむ、コンシューマネットゲームはいまだリリースされていないという現状だ。パソコンの『ウルティマ オンライン』『エバー クエスト』は、非常に高い中毒性をアピールしながら稼働中であるが、パソコンだからできるシステムであり、おいそれとはコンシューマに落とし込むことはできない。『ディアブロ』がそうであったように、コンシューマにリメイクされた時点でまったく違うゲームになってしまう。コンシューマは、ハードの特性を生かしたオリジナル作品を発表されることが急務なのである。このような中、いよいよセガの本格的ネットワークRPG『ファンタシースターオンライン』が発売される。DC発売から、ネットワークに着目し、ブレイクの瞬間をいまかいまかと待ち望むセガ。そのセガのこん身の一撃が20世紀最後の年末に振りおろされる。

好きだからいいたい ゲーム批評創刊時の原点

では、現在発売されているゲームがまったくダメかというと決してそうではない。これまで述べてきた現状の弊害というべき問題が起こっていることも事実としてある。それが優良タイトルの見落としだ。ゲームをプレイすること、選択することに疲れてしまっているための見落としがあることは非常にもったいない。

今回の特集はソフト批評スペシャルとして数多くのタイトルを取り上げたつもりだ。また、作品的価値という観点より、評者の好みという点を考慮したタイトル選択となっている。このため評価自体は若干甘くなっていると認識している。しかし良いと感じるものはよい、好きだと思えるものを好きだと表現することも大切な批評だと考えるし、好きだから言いたいというゲーム批評創刊時のコンセプトを喚起することができたと思う。また他人が何を面白く感じてゲームをプレイしているのかという「のぞき見」は、ゲームに疲れているユーザーにもう一度ゲームの楽しさを思い出してもらいたいという意味を込めたつもりだ。本特集がゲームの面白さを少しでも伝えることができたなら幸いである。

(編集部)

35号アンケートの隙間から

ゲームの面白さの本質ってナニ?

特集にあたり、数多のゲームの中から「面白いゲーム」、「面白そうなゲーム」を選んだ。選択リストに記載されたゲームの数々を見て、改めてゲームの多彩さに唸る。さまざまなジャンル、さまざまな特徴。ふと思う。面白いゲームってなに? ゲームの面白さの本質ってなんだろう? この難しい問いを読者にもぶつけてみた。

■ウソのつき方がうまい。つまり「ゲームとして成立させるためのうまいデフォルメの仕方」、これと「入力レスポンスの良さ・快感」が面白さの本質だと常々感じています。
（奈良県　パッカー野郎）

■本能と感性の両方を刺激してくれるモノが良い作品。感性——アートワークのカッコ良さ。シナリオの深さ。感動を倍増させる音楽など。本能——ハマるシステム。画期的な発明。絶妙なバランスなど。つまり熱い愛と深い愛が同時に味わえるって感じ（笑）。
（静岡県　K@ZU）

■プレイ中の緊張感と、目的をなし遂げた時の達成感だと思います。
（東京都　橋本雄悟）

■予想に反する意外性。
（岡山県　ニチロウ）

■閉じた世界の中で「神」のような立場に立てるところ。ACTやSTGのようにキャラを自分の思いどおり動かすことや、ADVやRPGのように登場人物になりきって疑似体験もできる。そのような多様性が魅力。
（東京都　G.CAR.STK）

■自分が考えて行動できるコト……かな? 本や映画では共感は覚えられても、展開に介入できないから。
（埼玉県　左真紀）

■キャラクターが生きているという実感。芝居をしているのではなく、生活していると思わせる構成が大事だと思う。
（兵庫県　呉一文字）

■達成感、コレだと思います。たいしたエンディングでもないのにジーンとなることがある。それはエンディングを迎えるまでの努力と苦労が体に残っているからだ。
（石川県　K2G）

■プレイヤーの介入によって変化する画面、それによって得られる没入感。そしてどう画面が変化するのかという期待感。
（大阪府　MD小夜曲）

■一言で言いあらわすなら「操作ボタンを押していて楽しい」につきると思います。
（千葉県　ラッキーマニア）

■ルールの範囲内で勝利のために全力を尽くすこと。定型詩の楽しみに似ている。
（青森県　H・R.T）

■やはり自分でキャラが動かせるとか、物語に参加できるといったインタラクティブ性だと思う。少なくとも僕にとって、ムービーはあまり必要なものではない。
（兵庫県　Hｰiｰｼ）

■かけひきをしている感覚。先を読み、対応する面白さ。バランスやテンポは引き立て役。
（東京都　ロングうまい棒）

■知りたい、という好奇心が一番の原動力。もっと強くなりたい、うまくなりたいという挑戦が継続につながる。
（福岡県　カゼ・イユン）

■コントローラーの操作に対して快適なフィードバックがあること。
（静岡県　松本健二）

■クリック一つによって、その世界を変えるところ。
（埼玉県　赤夏とおる）

■「モニター内の世界をコネまわす快感」でしょうか。思いどおりに飛び跳ねる『スーパーマリオ』の操作感や、選択一つで運命が分かれる『弟切草』などのように、プレイヤーがコネると納得いく形になるのがゲームの面白さだと思う。
（神奈川県　川瀬哲）

■システムが分かりやすくシンプルなこと。
（山形県　富樫多佳志）

■シナリオ・映像・音楽が融合していて、それをプレイし、自分で進めていくのが面白いのかも。
（福岡県　最終兵器彼氏）

■溜めこんでいたストレスをゲームによって発散させられることだと思う。逆につまらないのはゲームによって作られたストレスがいつまでも発散されない時。
（静岡県　マイシンザン）

■「一人でできること」。時代と逆流していますが、人に気をつかってやるモノは少し辛いです。コミュニケーションはゲームそのものではなく、ゲームの一部、またはそれを通して行いたいと思ってます。
（神奈川県　井原麻生）

まとめ

操作性の良さ、練られたシステム、達成感、意外性、現実世界を忘れるほどの没入感。良く見られた意見だ。一人一人が悩みつつも、何でゲームは楽しいのか、その答えを探そうとしていた。もちろん個人差があるため、断定はできない。しかし面白さの本質を理解、いや「自覚」できれば、ゲームの新しい楽しみ方が見いだせるかもしれない。

Written By タニグチリウイチ

第10回 Not Digital

絵合わせゲーム　ドンジャラ　モーニング娘。

安倍なつみと後藤真希の区別がつかない。というより「モーニング娘。」にどんなメンバーがいるのかよく知らない。いや知らなかったというべきだろうか。

新人発掘オーディションから登場した企画モノっぽいグループが、「LOVEマシーン」のヒットでトップアイドルへと躍り出た'99年。シングルビデオで見た市井紗耶香にヨコシマな心を抱き、ビデオのどこにいるのか見極めようと、メンバーの名前を覚え始めて約1年。中澤裕子と飯田圭織と矢口真里と保田圭なら区別がつくまでに進歩した。

なっちとゴマキもまあなんとか。目立ってる方がゴマキ、というとなっちのファンに怒られるかな、でもそれが下克上グループの宿命だ。ただ困ったことに、その下克上がせっかく出来るようになった個体識別をふたたび妨げる原因になっている。新加入4人のうちのチビっ子2人、辻希美と加護亜依が分からない。

歌番組に出ると聞いては見、写真集が出たと聞いては読んでガリ勉してはみたけどさっぱり区別がつけられない。そこで。遊びながら学ぶ方が覚えも早いと買ってみました『絵合わせゲーム　ドンジャラ』を。「なに『ドンジャラ』？　のび太とドラえもんの区別がつかねえのかお前はっ！」と叱られそうだから説明すれば、『ドンジャラ』には超ベーシックな『ドラえもん』バージョンのほかに、『ハローキティ』のような人気キャラクターが描かれたバージョンが存在して、そのなかに『モーニング娘。』のメンバーを使ったバージョンがあるのです。

『ドンジャラ』を説明するなら簡単な麻雀。ピンズソーズの模様のかわりに「中澤裕子」「安倍なつみ」の顔写真が牌に張り付けられていて、同じ顔が3枚で1セットで、それを3セット集めると〝上がり〟になる。「だったら俺、新加入の石川梨華が好きだから（ちょっとホンネ）石川ばっかり集めようかな」というのもアリだけど、注意しておかなければいけないのが、体育会と芸能界に共通の掟。上下関係によって得点が違うのだ。

「中澤」「飯田」「安倍」は10点。ガリ勉の成果を出すならこの3人は「モー娘。」誕生以来のオリジナルメンバーだから高得点は当然。続くのが「保田」「矢口」「後藤」の5点。「LOVEマシーン」から参加のゴマキが保田・矢口とタメなのは妙だけど、センターを張っているゴマキに敬意をはらってのプラスアルファと納得しよう。

新加入の「吉澤ひとみ」に「石川」に「加護」「辻」は各1点。これは妥当。あるいは親になった人が「俺はなっちが（ゴマキが）好きなんだ」と宣言すれば、そのゲームだけはなっちやゴマキでも20点になる〝俺ルール〟を作っても面白いかもしれない。「だったら市井は50点っ！」……もういねえよ（涙）。

あと「モー娘。」版『ドンジャラ』の楽しみどころは組み合わせによってボーナス得点が加わること。「保田」「後藤」「吉澤」が3枚ずつなら80点。役名は「プッチモニ」です。「飯田」「矢口」「石川」「加護」の中から3人3セットは「タンポポ」。ただし得点は50点。市井人気でブレイクした「プッチモニ」が上なのは当然、なんて理由じゃなく、4人から3組を集める役の出る確率の高さが点数に出ているだけだろう。腹が立つなら〝俺ルール〟で、CDランキングで上にいる方を高くする、なんて遊び方もありかも。

勉強の成果も現れて、加護と辻の区別がつくようになった今日この頃。この2人に矢口を入れた「ミニモニ」は何点ぐらいがふさわしいんだろうなんてことを考えられるまでに進歩した耳に、「○○脱退」「新人加入」なんて噂も聞こえているけれど、なあにこちらには『ドンジャラ』がある。牌さえ追加してくれれば徹マン、じゃない徹ドンジャラで覚えるだけの覚悟がある。かかって来いつんく。でもせめて4人までにして。



絵合わせゲーム　ドンジャラ　モーニング娘。（バンダイ）／
価格：￥6,800（税別）／発売日：2000年9月30日発売
プレイ風景。役はミニモニ。日本人なら必ず聞いたことのあるドンジャラ。製品としてはドラえもんがあまりにも有名。モー娘。ドンジャラが新しいドンジャラ伝説を作るのか？

タニグチリウイチ：'65年生まれ、「電撃アニメーションマガジン」と「SPA！」とネット書店「bk1」で書評、webマガジン「TINAMIX」（http://www.tinami.com/x/）でイベント出没記を連載中。さいきん同業他誌の「なんとかラボ」にも出没してたりする。「"裏"日本工業新聞」（http://www.asahi-net.or.jp/~wf9r-tngc/nikko.html）連日更新中。実は新聞記者らしい。

ゲーム批評が観ろというので　不定期番外編

Avalon（アヴァロン）

監督：押井守／脚本：伊藤和典／音楽：川井憲次
配給：日本ヘラルド映画
2001年1月20日（土）よりロードショー

ゲーム世界で賞金を稼ぎ、それを生業としながらゲームの核心部分へと迫っていく。非常に興味が引かれるテーマだし、ポーランド軍の全面協力によるハインド（Mi-24大型武装ヘリ）やT-72戦車の勇姿は一見の価値がある。そして実写部分とCGはハイレベルにうまく融合し、虚構と現実の境界線をいい意味で曖昧にしている。

2001年の1月20日に正月映画の第2弾として公開予定の『アヴァロン』は、圧倒的な映像技術の連続で見る者を虜にするはずだ。パンフレットやチラシのコピーでも映画界の著名人がその技術を大絶賛している。

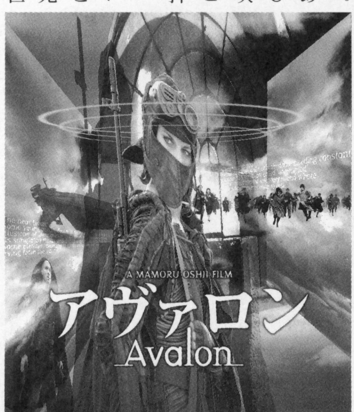
「デジタルの地平で、全ての映画は〈アニメ〉になる。押井守」

本作品は、5年ぶりに押井守が監督として発表する作品で、「実写」でも「アニメ」でもない「第三の映画」への第一歩という作品。21世紀の到来とともに押井監督が提唱する「来るべき映画」の具体作品というわけだ。

ここ数年の技術向上で映像のデジタル化はSF映画の可能性を大きく飛躍させている。あり得ないもの、ありそうなものを、CGはいとも簡単に映像化してしまう。この技術を生かし、押井監督は映画、アニメ、ゲームを新しいカテゴリのものへと融合させ、時代の先駆者として作品を世に問うている。この先見性と映像分野における技術力は評価されるべきだし、賞賛に値する挑戦だ。

しかしながら、純粋なエンターティンメントとして見たときに何か違和感が存在することも事実で、その違和感はちぐはぐな世界観の設定だと気がつく。例えば、「ビショップ」といえば、ファンタジーRPGに登場する定番的な職業であるが、決してロケットランチャーで、ヘリを攻撃するイメージではない。「パーティ」は行動をともにするユニット的な意味が強いし、「ウィザード」は魔法使いという固定イメージがある。これらの単語のイメージに縛られない柔軟な発想という見方もできるが、ゲームユーザーで特に古くから世界観を大切にするユーザーには、違和感というデメリットとしてとらえてしまう。監督がその昔、『ウィザードリィ』にはまり、その世界観を大切にしているあまり、ミリタリーとの融合が実現してしまったと推測されるが、せっかくの作品が世界的に間違った日本人観を産まないかと少々心配してしまった。

巨大な悪、全編アクション、そしてハッピーエンドというハリウッドの王道スタイルではないところが、押井流なのであろうが、今回は、今回だけは、王道スタイルで作って欲しかった。（編集部）





ついに始まったゲームソフトレンタル　その現状をレポート！

ゲームソフトのレンタルは ゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

ドリームキャストで始まったゲームレンタル事業は、窮地に追い込まれたセガの追い風となるか？　レンタル事業は今後、どう展開していくのか？

開始から1ヶ月。イマイチ盛り上がりに欠けるDCレンタル

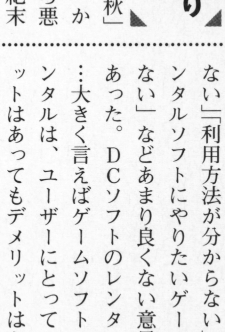
「東京ゲームショウ2000秋」への不参加、「net@」(※1)からの一時撤退など、このところ悪い印象でしか語られない今世紀末最後の負け組〝セガ〟。その「セガ」が、去る9月30日にCD・ビデオレンタルの最大手「TSUTAYA」と手を組み、全国の「TSUTAYA」500店舗において、DCソフトのレンタルを開始した。ここ最近の「セガ」は新しいサービスを始めてはみるものの、ユーザーの反応はどれも冷ややかという状況だ。しかし「TSUTAYA」の母体カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社（以下「CCC」）から出されたアナウンスによると「DCレンタルは好調な出足でスタート」したという。レンタルは好評なのか？

　レンタル開始から約1ヶ月（11月1日現在）が経った。ユーザーの声を聞いてみると、「安い」「手軽」「便利だと思います」という声もあったが、「レンタルなんて知らない」「利用方法が分からない」「レンタルソフトにやりたいゲームがない」などあまり良くない意見であった。DCソフトのレンタル……大きく言えばゲームソフトのレンタルは、ユーザーにとってメリットはあってもデメリットはないはず。ユーザー視点で考えれば、安価なレンタルは、限られたお小遣いの中でゲームを楽しめるし、購入予定のゲームを体験できるメリットもある。にもかかわらず、レンタルが思ったより歓迎されていないように見えるのはなぜなのか？　その疑問の答えを探すべく、「セガ」・「TSUTAYA（CCC）」・ソフトメーカー・小売店・ユーザーに取材を行った。

　まず、「CCC」のGAMEマーチャンダイジングチームリーダー・中川氏に、ゲームレンタルの経緯を聞いた。

　「ゲームの販売に関して、我々は'97年頃から取り扱っております。昔からPCソフトの売場がありまして、そのノウハウがありましたから、ゲームのセル（販売）の扱いはすんなり行えました。今回のレンタルの経緯はいろいろあるのですが、今年2000年のE3に行ったことが、ある種きっかけになっています。向こう（アメリカ）では、ビデオレンタルショップでゲームのレンタルが平気で行われていたんです。その現状にまず驚きました。それがきっかけなんです。我々としても、そういう形でもっといろいろな人にゲームに触れ親しんでもらえたらと思いました。まだまだゲームって、遊ぶ人は並んでまで商品を買うけど、やらない人はまったく（ゲームのことが）分からないという感じじゃないですか。そのあたりのことをもっとどうにかしたい、というのがありますよね」

　確かに、ゲームはまだ一部の人たちのものという印象がある。レンタルによってその溝が埋まれば、



カルチュア・コンビニエンス・クラブ株式会社　GAMEマーチャンダイジングチームリーダー　中川厚氏

（※1）net@：「セガ」が次世代ネットワークサービスとして2000年7月に始めた光ファイバーネットワーク事業。各地にある同社アミューズメント施設などをつなぎ、映画・ミュージッククリップの閲覧・対戦ゲーム・TV電話などを専用の端末で楽しめるようになっていた。10月1日より「一時休止」となっている。

ゲーム業界にしても嬉しい限りだろう。新規ユーザーの獲得は、いつの時代、どこの業界でも頭を悩ます課題だからだ。問題は、ゲームというメディアの特性だ。「セットするだけで音楽を楽しめるCD」や、「出演者などの好みで選べるビデオ」と違い、ゲームは実際（任意）に遊ばなければ面白さが伝わらない。一般の人にとってはレンタルで遊べるのが「どんなゲームなのか」すら分からないはず。ゲーム誌などで情報を事前に仕入れているユーザーと違い、「TSUTAYA」が対象とする、いわばライトユーザーは、ゲームに関する情報をほとんど持っていない。いくらレンタルが安価でも、実際にソフトを手にしてレジに向かうことは難しいと思える現状がある。

「TSUTAYA」でレンタルできるDCソフト一覧（11月1日現在）

THE HOUSE OF THE DEAD 2
ダイナマイト刑事 2
あつまれ！ぐるぐる温泉
SONIC ADVENTURE International
チューチューロケット！
ZOMBIE REVENGE～ゾンビリベンジ～
スペースチャンネル5
突撃！　てけてけ!!　トイ・レンジャー
ROOMMANIA#203
バーチャコップ2
レンタヒーローNo.1
バーチャファイター3tb
BLUE STINGER
Get Bass
バーチャストライカー2　ver.2000.1
シーマンえさディスク

サービス不足？ つのるユーザーからの不満の声

現在のDCソフトレンタルのタイトル数は16本。ほとんどのユーザーは少ないと思っているようだ。ユーザーの意見を聞いた。

「DCソフトレンタルの置かれた棚を見つけられない。ソフトが少ないからだと思う」「ゲームが古すぎて遊ぼうと思えない」

「セガ」・「CCC」によれば、各ソフトをレンタル可能にするためには著作権などの処理が必要だという。処理を終えたソフト16本をレンタルのタイトルに選んだということだ。事情は分かる。しかし、確かに数は少ない。「これぞ」というタイトルもない。プロモーションで目立っていた『スペースチャンネル5』などのソフトもあるが、どのタイトルも地味目だ。これが、「TSUTAYA」会員……ライトユーザーにどれだけ認知されているのかは判断しにくい。『ザハウスオブザデッド2』などで使える、ドリームキャスト・ガンといった周辺機器がレンタルできない点も不評だ。「ガンの貸し出しは当然あるものと思っていたんだけどなかった。残念です」というユーザーの意見を頻繁に聞いた。これでは「周辺機器は買ってくれ」といってるようなものではないのか？

ソフトがありながら、ゲームを楽しむために不可欠と思える周辺機器が借りられない。これは、「不完全な遊びの提供」とは言えまいか。この疑問に「セガ」マーケティング部・執行役員部長・田平氏が説明する。

「周辺機器については、いろいろな意見を頂戴しております。こちらとしてはやりたい。やりたいんですが、TSUTAYAさんとの話し合いの中で、オペレーション（作業工程）が大変になるだろ



株式会社セガ　マーケティング部　執行役員部長　田平誠悟氏

好評とは裏腹？ TSUTAYA現場の声

「ゲームソフトはもともと高いので、ゲームレンタルはいいと思いますよ。ウチではハードの売り上げにまで繋がっています」

「TSUTAYA」が業界向けにアナウンスしたリリースには「レンタル好評！」（※2）という見出しがあった。確かに先のような声も聞こえてくる。しかし、現場である各「TSUTAYA」店舗を取材していくと、リリースとは逆の声も目立った。

「正直、本当に厳しいと思います。セガというブランドでお客が動かないのが現状でしょう。PSのレンタルなら違うとは思うんですが」

「お話できる状態じゃない。1日にレンタルが1、2件あるかないかですから。ビデオのようにコンスタントにタイトルが出れば、もっとうまくいくかもしれないですけど。旧作ばかりなんでどうですかね」

「新作のレンタルが始まらないと、この先つらいでしょう」

確かに「SHIBUYA TSUTAYA」、「TSUTAYA三軒茶屋店」など、成績のいい店舗もある。場所としてニーズに合った提案ができるかどうかが重要なのだろう。レンタルの真価が分かるのはこれから？

（※2）「CCC」調べでは、レンタル開始から10日間で好調なレンタルを記録したタイトルベスト5は以下の通り。①ROOMMANIA #203②レンタヒーローNo.1③スペースチャンネル5④バーチャストライカー2 ver.2000.1⑤ダイナマイト刑事2。話題性はあっても、購入に至らなかったソフトが好回転しているという。

うと。貸して、戻して……を繰り返していると不具合も出てくるでしょう？ その不具合を見た目で壊れているか、大丈夫か、現場で判断しにくいですよね。そうなると、売場でのお客様に対する素早い対応がしにくい状態になります。そうならばまだ無理かなと。残念ですが、パッドでも充分遊べますので、それで遊んでください、という形にしています」

なるほど。確かに周辺機器は壊れた時の対応や壊れた物を貸し出した時の対応など、問題点が大きい。「TSUTAYA」のスタッフ全員に周辺機器について勉強してもらうわけにもいかないだろう。「セガ」が全面的にバックアップするとしても、大変な労力を必要なはず。しかもそれを7泊8日400円というレンタル料金の中で維持することは、困難を極めるだろう。残念だが、周辺機器のレンタルに関しては、両社に〝がんばって実現して欲しい〟と、エールを送るしかないようだ。



せっかくの傑作ソフトも、周辺機器を使わないで遊んでは100％楽しめるとはいえない。

レンタルは「TSUTAYA」オンリーなのか？

現在のところ（11月1日）DCのソフトレンタルは、「TSUTAYA」だけでのサービスとなっている。他のビデオレンタル店やゲームソフト小売店などでは扱っていない。DCに限らず、今後のゲームレンタル事業を考えるなら、窓口が広いことに越したことはない。DCのゲームソフトレンタルは、今後も「TSUTAYA」だけで取り扱っていくのだろうか？ セガの田平氏は言う。

「今回、TSUTAYAさんでレンタルを始めたのは、ユーザー管理など、しっかりした管理システム（POS）を持っていたからです。新規にイチから立ち上げることも可能でしたが、素早く動くことを考えれば、すでに環境が用意されていたほうが都合が良かったんです。今後、小売店さんなどとも話し合って、管理システムの導入などが多少の投資でできるのであれば、小売店さんともやっていきたいと前向きに検討しています」

確かに、「セガ」が独自にレンタル管理のシステムを構築し、ゲーム小売店に導入していくのは現実的ではない。会社的に苦しい立場の「セガ」が、リスクをまるまる背負う形でこのサービスを開始できるとも思えない。もし今後、各小売店でレンタルが始まるなら、何かしらの形で「TSUTAYA」のシステムを利用する、という考えもあるだろう。小売店も用意されたサービスを使えるならリスクが少なくて済む。

では、当事者である小売店の考えはどうか。話を聞くと反応はイマイチ。これまで「セガ」およびDCを一緒に育ててきた小売店にとって、今回のレンタル事業は「セガ」側から置いてけぼりを喰らった感がある。「セガ」およびDCに関しては諦め口調だ。

「ネット販売（D—Direct）とか最近のセガのやりかたを見ていると不信感がつのる。向こうは特典を付けられるのに、こっちはギリギリでやらなくちゃいけないでしょ」（小売店A）「セガ、またそんなことやってるの？ 本当に

混迷するセガと小売店の関係

ここ最近のセガの動きは小売店を少なからず不安にさせている。その不安要素は、中古ソフト問題であったり、ネット通販でのユーザーに対するサービス格差などだ。DCというブランドが小売店にとって魅力的でなくなっている点も大きい。今回のレンタルに関しても、「PSならもっと評判になったのに」「すぐになくなるはず」といった否定的なコメントが目立った。

しかし、ユーザーに対する新しいサービスの提案に関しては積極的だ。実際、今回のレンタル事業に関しても「やってみてもいい」と答えた小売店が圧倒的に多かった。

セガが小売店との信頼関係をどう解決していくか。レンタル事業において、避けられない問題と言えるだろう。

もう言葉にならないよ。レンタルをどういう意味でやるのか分からないけれど、頒布権の問題も解決していないのに、先にやっちゃっていいの？」（小売店B）

反対意見ばかりでもない。少数だが、期待の声もある。

「RPGなんかは、いいかもしれない。遊んでみて面白かったらソフトを買ってもらえるかもしれないし。とにかくハードの売り上げにつながれば嬉しい」（小売店C）「ユーザーにとって手軽にソフトが遊べるのはいいことなんじゃない」（小売店D）「売場で動かない（売れない）旧作が、レンタルで動くのはいいと思います。新作で（レンタルを）やられると困るけど」（小売店E）

「セガ」がバックアップしてくれるなら、自店でのレンタル業務も前向きに検討するという声も多かった。

ゲームソフトメーカーは静観の構え

現在「TSUTAYA」でレンタル可能なソフトは、すべて「セガ」のタイトルである。サードパーティのゲームはない。各ソフトメーカーに参入の意思を聞いた。しかし、どこも答えは一緒だった。

「セガさんからアナウンスがない状態なのでなんとも言えない」「ソフトの寿命が短くなる可能性があるので、あまり賛成できない」

サードパーティのレンタルに関して、セガ・田平氏が答える。

「まずは自社のソフトで、こうすればこうなるというデータを出したい。それを見ていただいて、〝どうですか？〟とメーカーさんに提案したい」

どうやら今回のレンタルは、ソフトメーカーに対しても打診のないまま、「TSUTAYA」とランデブー（？）したようだ。各ソフトメーカーからあきれや無視に近い静観の構えを感じたのは、そのせいかもしれない。だがユーザーとしては、選ぶのに迷うくらいたくさんのゲームが欲しいはずだ。すぐにとは言わない。できるだけ早く、50本・100本とレンタルソフトのラインナップを増やす努力をして欲しい。



場所柄もあるのか。「SHIBUYA TSUTAYA」では、レンタルは好調のようだが……。

ゲームソフトレンタルに未来はあるのか？

今回のDCソフトレンタルを見ると、ゲームレンタル本来の姿がユーザーに伝わりきれてないという状況がみえた。ハードがDCだから仕方がないという意見もある。

しかし、現状は「セガ」・「TSUTAYA」だけが「いい結果が出ている」「ハードの売り上げが2倍になった店舗がある」と喜んでいるだけだ。「TSUTAYA」がターゲットとしているライトユーザー層に、本当にうまく案内できているのか。既存のDCユーザーに対しても旧作を遊んでもらえるキャッチーなアナウンスができているのか。「著作権」の問題もあるだろう。だが大切なのはレンタルで楽しく遊んでもらいたいという気持ちであり、そのように思えるゲームソフトを作ることではないのか。一度レンタルを始めたのだ。惜しみなく、そのサービスをユーザーに提供してもらいたい。出し惜しみによって、いつの間にか「レンタルサービスはなくなりました」という結末だけは避けて欲しい。

最後に。ここまで、不安をあおるような書き方をしてきたが、筆者自身もDCのゲームソフトレンタルを利用するユーザーの一人である。周りの誰よりも、今回のレンタルを喜んで利用している。確かにタイトル数は少ない。しかし400円で遊べると思えば納得もできる。DVDレンタルだって2、3年前はそんな感じで始まったじゃないか。「年明け早々にもレンタルの結果が出ます。期待できると思います」というセガ・田平氏の自信の発言に期待したい。

神原将（かみはら・しょう）：遊びクリエイター。株式会社マリーガルマネジメントを経てフリーに。http://www.super-zau.net/で遊ぼう！

ゲーム批評への意見

●iモードコンテンツのゲームについての記事が読みたい。おもしろいの？
（大阪府　かどまじんDK）

岡本吉起の 一言わしてもらうで

岡本氏の夢が実現した『エルドラドゲート』その隠された制作意図がいま語られる!!

第13回　オカモトズ・ドリーム・ラボラトリ

夢がかなったら……

この連載の第8回でも書きましたオカモトの夢のゲーム、『月刊RPG』こと『エルドラドゲート』の第1巻が、2000年10月10日(旧・体育の日)にようやく発売されました。この企画を本格始動させたのは、今を去ること4年前の1996年。当初予定のハードは、今は亡きセガサターン。現在では中年真っ盛りとなったこのオカモトも、当時はまだスポーツ万能のモテモテ美青年でした。得意のマウンテンバイクでその年のアトランタオリンピックに出場したりしましたがメダルと無縁なのでご存じないでしょう、などというのは願望が生んだ妄想ですが、10パーセント以上トシを取った(注1)末にスポーツやってる暇がなくなったのは厳然たる事実です。

発売ペースこそ月刊でなく隔月になってしまいましたが、数時間で終わる短いシナリオを1本に3話程度収録し、アーサー王伝説(注2)や『水滸伝』(注3)みたいにエピソードごとの主人公を据えて、群像劇で全体の流れを作る低価格の連作RPGって構想は、初志貫徹でホントに実現させましたよ。

お陰でこの4年間、いろんな人に迷惑をかけてきました。中でも一番迷惑したのは、他でもないカプコンでしょうね。操作システムや基礎的なグラフィックは同じ物が使える、ってのが連作の利点ではありますが、シナリオも背景もどんどん新しいのを用意しなくちゃいけないし、バランス調整もバグチェックもその都度やらなくちゃならないから、グラフィックも企画マンもプログラマも、かなりの人手が必要です。

新しい現実が見えてきた

これを一本2800円の低価格で売り、販売枚数を伸ばして薄利多売を狙う……というのが最初の構想でしたけど、開発中盤ぐらいから、これで大きくカネを稼ぐのはムリだな、と思い始めました。というのもですね、価格と販売

(注1)10パーセント以上トシを取った
2000年10月現在、岡本は39歳。40の大台を迎えるにあたって貫禄をつけようと、皮下脂肪の準備などに余念がない。なんてのは嘘です。誰かこの腹を何とかしてぇ～。

(注2)アーサー王伝説
中世ヨーロッパ各地で発生した様々な騎士伝説や妖精伝説を、ブリテンの英雄アーサー王の誕生から、聖杯探索、そして死までを軸にしてまとめ上げた物語。アーサー、ラーンスロット、ガウェイン、パーシヴァル、ガラハッド、グェネヴィア、マーリン、モーガナなどの有名キャラクターを擁し、現在も様々なバリエイションが生まれている。定本とされているのはトマス・マロリーの『アーサー王の死』(1485年刊行)だが、この本は成立が古いだけに、ドラマとしての組み立てはかなり雑だ。たとえばアーサーが魔法の剣を2度入手したり(名前を変えて誤魔化してある)、王妃と騎士の道ならぬ恋というテーマで、元ネタであるトリストラム、イゾルデ組と、派生物であるラーンスロット、グェネヴィア組が共存していたりする。また脇役などは、出るたびに性格や役割が変わる。要するに有名な伝説を次々取り込んだために起こった食い違いだが、映画や小説でアーサー王伝説を語り直す現代のクリエイターにとっては、膨大な要素をどう取捨選択してつじつまを合わせるか、腕の見せどころでもある。

(注3)『水滸伝』
中国四大奇書のひとつ。北宋末(12世紀前半)に起こった事件「宋江の乱」をもとに、後世の講談師らが各地の無頼漢の伝承をどんどん追加して膨らませたもの。施耐庵(または羅貫中、または両方)の編纂と伝えられるバージョン(原著は14世紀末、現在残るのは17世紀の再刊)が一番有名だが、反乱を中心にした不穏な内容ゆえ禁書とされた期間が長かったせいか、異本も謎もやたらに多い。物語は、社会のひずみか

数の関係というのは、かけ算なんですよね。標準5800円の品を半額にしたら、数が2倍出ないといけない。いや、実際には商品が細かいと色々コストが増えるから、ちょうど2倍じゃ足りない。

しかも半額なら2倍の客が買ってくれるのか、となると、結構疑問です。どうもニッポンジンというのは、嗜好品についてはついつい「安かろう悪かろう」「高かろう良かろう」（注4）と思っちゃうみたいですね。実はこの春に発売した、オカモトのもうひとつの夢のゲーム『ガイアマスター』じゃ、技術的に新しい部分がないから気を遣って4800円で発売したんだけど、「普通より1000円安いから買いました」なんて話は聞いたことないもんなあ。

実験は続けないとね

だからといって、『エルドラドゲート』が失敗だったとはじぇんじぇん思いませんし、第2巻以降も予定通り出していくつもりです。あんまりもうからなくても赤字にはならない様にしてますし、このプロジェクトにはいろんな実験が盛り込んでありますから、その結果が出るだけで意義があるんです。

まず第一に発売ペース。今の主流の大作RPGは、シリーズの次作が出るまで早くて1年、長いときゃ5年かかります。私ゃこれは、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』だからこそ許されるゼータクであって、他のシリーズじゃあんまり固定客がついてないように思うんですが、じゃあ間を詰めれば固定客がつかめるのかどうか。みんな「隔月」ってペースを、長いと思うのか短いと思うのか。

次に、ほとんどの「シリーズ」は毎回操作法やシステムが変わるから、その都度マニュアルを読んで理解し、慣れる必要がある。そのへんを固定にしておけばユーザーさんの負担は減るはずだって計算なんだけど、実際にどのぐらい喜んでもらえるのか。逆に飽きてしまわないか。

それから価格帯と数の相関。さっき書いたように、2800円なら販売数が2倍になる、なんてことはないとしても、じゃあどれぐらい買ってもらえるのか。変動させるとして、高い方がいいのか安い方がいいのか。

ゲームシステムの面でも挑戦があります。従来の、経験値でキャラクターが成長するってRPGのシステムは、時間さえかければ誰でも解けるって意味で画期的だったんだけど、それが惰性になってる危険もある。だから今回、思い切って経験値ってパラメーターをなくして、使うアイテムの種類や作戦の組み立てだけで進むようにしました。これがさて、好評か不評か。

開発体制にも実験がテンコ盛りです。薄利多売がムリならどこかでコストを下げないと立ち行かないんだけど、完成したゲーム自体が一流じゃないと、実験としての意味までなくなっちゃう。ゴージャスで面白いゲームを安く作るために、いろんな工夫をしました。

たとえばグラフィックの人材育成です。社員だけじゃ数が足りないから、入社試験を惜しいところ

ら居場所を失った108人の好漢女傑が、天然の要害「梁山泊（りょうざんぱく）」に立てこもって王朝の腐敗を正すという骨子で、バージョンによっては史実を大きくねじ曲げた、一種の架空戦記にまで発展する。数百年にわたって講談という大衆芸能によって磨かれてきたため、『アーサー王の死』などよりもはるかに面白いが、そのぶん食い違いもハンパではなく、時代考証のバラツキは当たり前、主要キャラクターでさえ多重人格のようにコロコロ性格が変わる。そのくせ、本筋よりもむしろ細部が味なので、どの部分もうかつには削れない。こうした扱いにくさのお陰で、今に至るも翻案の決定版は出現していない。ドラマとしての特徴は、何かと物騒でありながらそれゆえ痛快なことで、ぶっちゃけて言えばヤクザ映画や不良漫画の大先輩だろう。

（注4）「安かろう悪かろう」「高かろう良かろう」
しかし実際のところ、価格は製造販売にかかったコストと、メーカーの野心を反映しているだけで、質に対しては何の保証もしてくれない。まあゲームの場合、実際の商品を吟味するのが難しいから、こういう目安に頼りたくなるのはわかるのだが。

（注5）『聖闘士星矢（セイントセイヤ）』
車田正美作の漫画。'85～'90年、「週刊少年ジャンプ」連載。'86～'89年にはテレビアニメも放映され、「聖衣（クロス）」「小宇宙（コスモ）」「セブンセンシズ」などといった不思議用語の数々を、よい子やお兄さんだけでなくお姉さんにも流行させた。言いにくいことをハッキリ言っちゃうと、ストーリーなどないも同然、絵はド下手、セリフは変。なのに「勢い」だけで世界各国のファンを釘付けにした、きわめて天才肌の作品である。物語の図式も、アラの多さと味わいの相関も、改めて思えば『水滸伝』に似ているなあ。

で落ちたヒトたちをバイトとして雇い、上司に第一線のグラフィッカーをつけて基礎から勉強してもらいました。ちょっと給料は安いけどスキルを磨いてあげるし、腕が上がれば待遇も考えるよ、ってわけです。これは思った以上に効果を挙げて、『エルドラド』のグラフィックは高い質を安いコストで実現できたし、これからも向上していくでしょう。楽しみ楽しみ。

　あと、ちょっとでも時間と手間を節約するために、戦闘画面のグラフィックには、天野喜孝先生のイラストをそのまま取り込んで使いました。だいたい、原画を取り込んでからドットを打ち直すってのは、ハードの性能が低いから必要だった作業で、DCほどの解像度があれば、キレイなイラストを本来の姿で見せられるわけです。何で今まで気づかなかったかな。

　それから、もうずっと前から言ってるけど、私が社長をやってる「フラグシップ」って会社は、本来このゲームに大量の良質なシナリオを供給するために設立したものです。それもカプコンのためだけじゃなく、テレビドラマなんかで実績のある脚本家さんとゲーム業界をつなぐ「才能の銀行」みたいな会社にして、業界全体の文芸の質を上げるのが目標。これもまた、大きな実験です。

　もちろん連作の群像劇って形式にも、様々な可能性があります。連作だから、ほぼリアルタイムでユーザーさんの意見を集めて、システムやグラフィックやドラマの方向性をどんどん変えていくことができる。つまり、週刊少年漫画なんかでは基本になってる体制を、ゲームとしては初めて本格的に運用することができるわけです。

　そうそう、少年漫画で群像劇と言えば、例えば『聖闘士星矢』(注5)などは、作品の組み立て以上にファンの盛り上がり方が変わってました。うまくすればそういう線も狙えるかな、と。もちろん、やおい(注6)同人誌を作ってもらいたいわけじゃなくて、それぞれの登場人物にファン(注7)が付いて欲しいってコトですけど。

損はさせないからさ

なーんてズラズラ書いてると、そんな実験に客を巻き込むな、なんて思うヒトもいるでしょう。でも時々は常識を疑ってかからないと、業界が固まっちゃうでしょ。少しでも余裕があるなら、どんどん冒険しないと。

　だいたい、万一商売としてまるっきりもうからなくても、困るのは私や会社だけなんですよ。ユーザーさんは全然困らない!　だから皆さん、安くて面白い『エルドラドゲート』を、ガンガン楽しんでください。それで何か思うこと、言いたいことがあったら、カプコンにどんどん寄せてください。その声を元にしてこの作品を、さらに今後のゲームを一層よくするコトができたら、私は満足です。

　いやまあ、ホントはそういう実験的要素が、売上にもしっかり結びついてくれたら一番いいんですけどね。そうすりゃドリームキャストは奇跡の大逆転、もちろんカプコンの株価はうなぎ登り、家庭

(注5)やおい
「ヤりまくり」「犯しまくり」「イキまくり」…ではなく、「ヤマなし」「オチなし」「イミなし」の略だと、一般には言われている。が、どうしてこの三文字が同性愛ネタ同人誌を指すことになったのかは謎だ。ヤマもオチもイミもないファンジンなんて、別にホモ本に限らないと思うのだが。

(注6)それぞれの登場人物にファン
ビデオゲームでこのタイプの売り込みが一番成功したジャンルは、対戦格闘だろう。しかし、開発者がファンの反応を気にして「狙った」キャラクターを増やし過ぎたため、プレイテクニックの高度化ともあいまってマニア化が進み、プレイヤーの層を狭めてしまった。いや、だからといって媚びなければよかったのかどうかも怪しいけど。難しいよね。

(注7)ケンケン国のケンケン王
米ハンナ・バーバラ社のテレビアニメ『チキチキマシン猛レース』(68年)、日本放映当時のインターミッションから。大塚周夫の声で読んでください。

(注8)「インターネット対戦」と誤解
KDDIの高速通信回線は、一般のインターネットとは別のモノだ。だからこそ、格闘なんていうタイミングの厳しいジャンルの通信対戦が、なんとか実現できたわけ。

(注9)ラグ
またの名をレイテンシー。通信によって起こる表示時差。アクションゲームでは、敵が突然ワープしたり、姿は見えるのに当たり判定はない、などということが起こる。

円満交通安全、弓を射っては百発百中、トントン拍子に出世して、今じゃケンケン国のケンケン王（注7）……なーんてくだらねぇ夢見てないで、仕事しよ。

それとは別の実験で……

ところで実験といえば、カプコンはずっとネットワークゲームの可能性を地道に探ってます。KDDIの高速通信を使って格闘ゲームのオンライン対戦サービスを提供したら「インターネット対戦」と誤解（注8）されてみたり、パソコン用ネットワークRPG『レインガルド』をひっそり立ち上げてみたり、世界的ヒット作『DiabloⅡ』の日本語版を作って発売したところ、CD製造に不具合があって回収の憂き目にあってみたり。



イラスト：西村キヌ

でも、まだまだこういうのは、過渡期だと思うんですよ。日本でネットゲームを本格的に普及させるには、最初から高くて遅い通信環境を前提に開発された面白いソフトが必要です。そう思って、ちょっとアイデアを練ってみました。

まずジャンルは、歴史戦略シミュレーションがいいでしょう。アクションだとどうしてもラグ（注9）の問題があるし、同じ戦略シミュレーションでも、SFだと客層が限られますから。歴史物ならファンの幅が広い上に年齢の高い人が多いから、そこそこカネを使ってくれそうだし。

もちろんこの分野では、以前この連載でも紹介したコーエーさんの『信長の野望 Internet』に『三國志 Internet』という名作がすでにあります。また、同じ回で少し触れた悪魔のボードゲーム『ディプロマシー』も、ネット化されたようです。でも、いずれもスケールの大きな舞台を簡略化することで、プレイ時間を縮めてますよね。それはそれで楽しいけど、きめ細かい作戦の面白味はないでしょ。

だったら、大きな流れの中の小規模な戦闘を、いくつものミッションに分けてゲーム化していけば、細部と大局の両方の味が出せて、飽きずにいつまでも続けられそうだなと思うんです。まぁ言うなれば「連作ユニットSLG」……という呼び名は、とりあえずやめとこう。一部のパソコンゲームにはこれに似たシステムもすでにあるようですが、まだ一般性というか、客層に広がりがないですから、そこを広げるのを第一の目標にしたい。

それから、カギになるのはプレイ時間ですね。今じゃだいたいどのネットゲームも1プレイ1時間程度が基本、上は天井知らずでしょ。これを30分程度にして、それなりの歯ごたえはあるけど少し物足りない、腹八分目の達成感を与えられないかな、と思うんです。今のインターネット回線はまだまだコストが高いから、1ゲームが大きいとそれだけで気後れがする。でも細かいゲームを何度も重ねて、結果的に長時間繋ぐのは気にならない。そういう意味でも、ミッションは小さい方がいいわけです。実はこの30分というのは、麻雀の半荘（はんちゃん）から思いついた数字なんですけどね。

モルモット、じゃなくて研究員募集

という風に考えて、開発予算まで取ったんですが、いざ手を着けようと思ったら、人手が足りなくて動けないんですよ。何より今までシミュレーションには縁のなかったカプコンのことですから、経験者が全然いない。企画もプログラムもグラフィックもサウンドも、全部です。

そこで、勝手にこの場を借りて、このゲームの開発要員を募集しちゃいましょう。腕に覚えのあるヒトは、どんどんご連絡を。特に、ネットや歴史やシミュレーションに強い人は歓迎します。応募方法の詳細はカプコンのホームページ（http://www.capcom.co.jp/）から、「会社案内」＞「採用情報」の順にご覧ください。待ってま～す。

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコンの常務取締役。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

社長になって半年。名越稔洋ゲーム開発講座、順風満帆の第7回！

名越武芸帖

其の七　伝えましょう

7回目に突入です。実は当初この連載は、隔月1年間の計6回ということでスタートしたのですが、2年目を迎える事ができました。小さな頃から書く事が好きなだけに、続けられる事はホントに嬉しいです。これも皆さまの御支援、そして編集部の方々の暖かいフォローがあってこそ。これからも一所懸命書きますので是非よろしくお願いします。

という訳で今回は、前回の「良い」というテーマに続いて直接ゲームから離れてしまう感じもありますが「伝える」がテーマです。

前回「良い」と言ってもらえなかった時、まず相手に自分の考えが本当に伝わったのか？を考え直してみよう。と書きました。実はこの「伝わる」という言葉は俺はとても大切にしている言葉で、その意義や理由、そしてその手段等についてもっとキチンと書きたかったのですが、文字数の都合で書ききれずに悔しかったので、今回は言い足りなかった所のフォローという感じで書かせて頂きます。

さて「伝える」。難しいですよね。でもこれが出来なければ思ったように物事を進められません。他人に自分の考えを限りなく完璧に理解させる事が「伝える」ならば、なおさら難しそうですしね。たまに「そんなこと無理だよ！」と開き直る人も見かけますが、俺からすればそういう人はモノを作る資格が無いように感じます。厳しい言い方ですが「作る＝伝える」と考えて、前向きに勇気を出して目指さないとイケません。でも「どうやってスタッフとコミュニケーションを取ってるんですか？」という質問は世代を問わず非常に多く聞きます。つまり大変な事だという認識は多くの人が持ってるって事ですよね。

「無理だ」と言いたくもなるんでしょう。

では具体的に現場を例にとって話をします。

ゲーム屋さんには幾つかの部門が存在します。開発、営業、販売、管理等々。そして開発の中も幾つかの職種に分かれています。企画、プログラム、デザイン、サウンド等々。そしてこれら全ての職種が関わりあって、いわゆるプロジェクトチームとして業務の成功を目指す訳です。ここまでサラリと書いていますが、大変ですよ。職種の違いによる手段の違い、部門の違いによるモチベーションや評価目標の違い。単にモノを「作る」と言っても、これら全てを同時に進行させる事を指して「作る」と言っています。

そして同時にかつ効率良く進行させる為には「伝える」が非常に大切になってくる訳です。これが仕事における「伝える」の基本的な意義と理由です。でもここまでは解ってる人は多いんですよね。

では続いて肝心の「伝える」手段ですが、俺の答えは「何でもアリ」です。

「そんな解答ズルイじゃん！」と思わないで続けて聞いて下さい。「何でもアリ」と言っても、別に何をしてもイイ。と言っている訳ではありません。大切なのはバランスです。何のバランスかって？　でもその前に言わせて下さい。多分「伝える」が苦手な人は、勘違いをしているだけだと思います。例えば「どうやってスタッフとコミュニケーションを…」という質問をする人に対して「伝わるようにすればイイじゃないですか？」と言うと、決まって「自分にはそういう才能がないから」的な返事が返ってきます。じゃぁ〝そういう〟ってどういうモノなの？　と聞くと「伝え方というか、ノウハウというか…」とこれまた決まった返事が返ってきます。

勘違いをして悩んでいる人には、伝える為には「絶対的な伝え方」もしくは「コミュニケーション術」みたいなモノ、つまり「こういう人、こういう場合にはこう返すのが良し」的な〝デフォルト〟が存在するものだ。と思っている人

が非常に多い！　そんなもんありません！　そういうモノを求めるのって「口説き文句集」みたいなモノを読まないと女性が口説けないのと同じです。格好悪い。それって言い訳して面倒くさがって逃げているだけですよ。
　ふぅ。ちょっとお説教臭くなってきたので、前向きな意見に変えます。
　「伝える」為の絶対的な方法論は存在しません。が、コツはあります。じゃあ今回はこれだけ覚えて下さい〝「今話している以上の事を伝えたい」という気持ちは必ず伝わるものなんだ〟。これを忘れない事です。さっき女性を口説く話が出たので言う訳ではありませんが、ラブレターを書いた事はありますか？　無い？　じゃあ自分の大切な誰かに手紙を書いたり、メールをしたり、電話をした事があるでしょう。その時の自分はどうですか？　あれこれ考えるでしょう？　こうよりはこの方が解りやすいかなぁ…とか、この方がもっとストレートに伝わるかなぁ？　いや、逆にぶっきらぼうかも…いやいや…なんて考えてしまう時ってありますよね。この時の心境って何でしょう？　強いて言えば「相手を思いやる気持ち」「自分の思いを深く理解して欲しい気持ち」ですよね。でも俺なりの考え方をさせてもらえば、まさに先程の気持ちを具現化しようと努力している自分の姿以外の何者でもありません。
　これが「伝える」の基本マインドです。
　例えば俺もスタッフと喧嘩になる事があります。喧嘩ですから意見は合わない訳です。でも喧嘩が終わった時「とりあえずあれだけムキになって言うんだから、よっぽどの理由があるんだろう」なんていう気持ちが胸に残る時があります。内容は伝わっていないのですが、少なくとも聞き流す訳にはいかない事情がある。という事だけは伝わった以上、ほっとく訳にはいかないので、発言の理由を改めて調査したりします。これもマインドがベースとなった、立派な「伝わる」です。
　更に正確さとスピードも求めるなら、伝達の為に必要なボキャブラリーやアクションを磨く事も大切です。でも先程の〝勘違い〟をしている人達は、このボキャブラリーやアクションを真っ先に求めて（それも絶対的なモノを）解決しようとする訳です。無駄ですよね。肝心の相手を全く見ていない。大切なのは「今話している以上の事を伝えたい…」のマインドをベースに相手をしっかり見て、必要なアクションを合わせて実行する事です。
　前述した〝バランス〟とは、このマインドとアクションのバランスです。そしてそのバランスを追求する事で、その人の個性にマッチした「自分らしい伝え方」を発見する事ができます。そして見つけた「伝え方」こそ、この世で唯一無二の、自分にとって最も人の心を捉える事のできる手段になるんだと俺は信じています。是非試してみて下さい。
　ノリを重視する人、理論を重視する人、本人が「伝えやすい」と思うのならば、スタイルなんて関係ないです。だから俺からすれば伝える手段とは「何でもアリ」という表現になる訳です。付け加えるなら「伝えよう」としている人に、聞く側が耳を傾けるマナーがあれば言う事なしです。でも「伝える」理由や手段を身に付けた人は、その尊さを知っているので自然と「伝わり上手」（聞き上手）にきっとなれます。
　確かに仕事でも日常生活でも、他人に専門分野の事や自分の大好きなモノに対してとやかく、いや少しでも触れられると気になるものです。でもこれをお互いが拒否していては何にも作れません。むしろどれだけ突っ込んだ話をして、お互いのマインドを「伝える」事ができるか？で仕事の濃さが変わり、作品の中で反映されるレベルも大きく変わってくるからです。クリエイティブなカルチャーを保ってモノを作る以上、この「伝える」がどれだけ重要かという事が解って頂けたでしょうか？　というか「伝わりましたか？」ではまた。



イラスト：脳みそホエホエ

名越稔洋（なごし・としひろ）：1965年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代「バーチャレーシング」等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』をリリース。以後ネットワークを用いた格闘ACG『スパイクアウト』等を発表。

ご好評にお応えして、待望の新連載!!



ゲーム批評への意見 ついでながら、小野さんおつかれさまでした（茨城県　ランドネットの友）



ゲーム批評への意見

今度はSNKの特集をするんですか？　僕としてはぜひやってもらいたいです。
（岡山県　ウィンブル）



はやのん：主婦ゲーマー。琉球大学物理学科卒の理系イラストレーターで漫画家。メーカーの倉庫内検品バイトから漫画描きまで幅広くゲーム業界に密着中のはやのん情報は（http://www.super-zau.net/hayanon/）でどうぞ。

はやのん先生へのファンレターは編集部まで!!



参考文献：『任天堂の法則』　武田亨著　（株）ゼスト
『ゲーム・オーバー』　デヴィット・シェフ著（篠原慎訳）　（株）角川書店
『電子遊戯時代 テレビゲームの現在』　テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト編　（株）ビレッジセンター出版局

ゲーム報道の中立性は保てるのか？

複眼視点

Produced by 武田丸男

波紋を投げかけたセガのソフト“販売方法”＝@barai。
チャレンジする新しい試みは販売店の不信感を買うのみ。

第7回『@baraiはいいのだけれど……』

ユーザー代表

ファミ通には@オドロイタ?!

（ヒロシ 21歳 専門学校生）

オモシロイ（に違いないと想像される）ソフトは、8000円でも400万枚売れ、オモシロクナイ（だろうと想像される）ソフトは、4000円でも売れない……。そんな時代に、また、ネットワーク時代に登場した（しそうな？）〝ソフトの販売方法〟＝@barai。そして同時に登場したRPG『エターナル アルカディア』（以下『〜アルカディア』）。@barai対応のRPGとして、華々しく（？）登場した感がありますが、果たしてその内容はいかがなものなのでしょう？

ゲームの内容以前に、その新しい〝販売システム〟対応ソフトであることが話題になっているようですが、問題は、その中身であることは言うまでもありません。でも、さらにその前に……。普段から細かな部分まで雑誌を読み込んでいる、熱心な読者の方は気がついていたのかもしれませんが、〝ファミ通〟に〝@barai版〟が付録としてつきました。

〝ファミ通〟にですよ?!

何も〝DCマガジン〟や〝DC専門誌〟ならば良くて、〝ファミ通〟だからいけない、と言っているのではありません。本来であれば中立であるはず（ないか？）の『ゲーム専門誌』が、特定のソフト会社に〝ここまで〟肩入れしてもいいのでしょうか？ しかも〝ファミ通〟発行の出版社とセガ社は、CSKという大手ソフト会社を通じての兄弟会社ではありませんか?!

私は慌ててその前週の〝ファミ通〟を探し、『〜アルカディア』の〝クロスレビュー評価〟を探しました。案の定、というか、やはり〝ゴールド殿堂（＝33点）〟でした。〝ファミ通〟が面白いと評価し、読者にお勧めするタイトルが、次の週に付録としてついてくる（しかも前日には1000円で発売されたものが!!）…。ハッキリ言ってメチャクチャです。この欄で書こうと思っていた〝@barai〟について触れる以前に、今回の〝ファミ通の暴挙〟はいったいなんだったのでしょう？ かくいう私は、付録につくことは知りませんでした。でも、『〜アルカディア』に対しては、@baraiというシステムも含めて興味があり、気になっておりました。@baraiというシステムは、伸び悩むDCの活性化をにらむとともに、唯一通信機能を標準装備したゲーム機だからこそのシステムだと思います。前にも書きましたが、『中身』が評価されてこそのテレビゲームです。〝業界〟を巡る環境には、非常に厳しいものがある、と聞いております。そのことはプレイヤーである私たちにも感じられています。これ以上〝ゲーム〟の環境を破壊しないためにも、今回の〝ファミ通〟のようなオカシナことは二度としないでください。そして、健全な〝@barai〟の環境が整うことを期待しています。

メーカー代表

『"その前"にやらなければならないことが……。』

（タケリン 41歳 業界歴11年超）



いよいよDCが、その固有の資産でもある"ネットワーク機能を最大限に利用"した@baraiシステムを開始した。今までにも"DCのネットワーク機能を駆使した～"という企画はあっても、DCが提唱してきたものは"対戦ゲーム"、または"D-ダイレクト"などのように、いわゆる"PCの通信システム"の範囲内でのネットワーク・サービスに留まっていた。そこに"@baraiシステム"である。しかしながら、『"@baraiシステム"がDCならでは』というのは、DCが持つ未熟な通信機能がもたらしたシステム、ということに他ならない。というのも、"ドリーム・アイ"などのように、使用方法/用途に（相当の）限定がある周辺機器に対しては熱心なものの、ネットワーク機器として不可欠と思われる"DC専用ハードディスク"を一年以上前に発表していながら、一向にその後の情報を発信する気配を見せていない中での"@barai"システムの登場、だからである。加えて同システム対応の『～アルカディア』だけではなく、（価格は若干高いが）"コンプリート・パッケージ版"も同時に発売する、というご丁寧な、中途半端な対応を見せる。おそらく手持ちのDCを"通信対応"にしていないユーザーを慮ってのことなのだろうが、携帯電話だけしか所有しないものでない限り（そのようなユーザーは、メールは使用しても、積極的に"ネットワーク"にアクセスはしないだろう）、通信対応の環境にない日本人はいないだろう。"DCはネットワーク機"と、セガ自身が決めつけることができない限り、DCの市場環境を確立することは不可能なのでは？ 他のプラットフォーム/家庭用テレビゲーム機器とのハッキリとした差別化＝ネットワーク機能を持つDCの『"ネットワーク専用ゲーム機"宣言』。それをせずに、小手先だけの（セガさん、失礼！）対応では、DCの明日はますます暗くなってしまうのではないだろうか?! 11月に入り、セガは『他のプラットフォームへのソフト供給』をも含んだ新しい"事業方針"を発表した。GBA、PS2に『ソニック』、『シェンムー』、『VF』が必要なのだろうか？ その流れにあるソフトが望まれているのだろうか？ "目の前"にあることをしっかりとやり遂げることが"DCの道"なのでは？

両者を俯瞰して…

業界に様々な波紋を投げかけつつ登場した（かけていない?）"@barai"システム。しかしながら、"@barai"とは誰のためのシステムなのだろうか？ 誰のために便利なシステムなのだろうか？ ネットワーク・システムによる"物の売買システム"の多くが、中間流通どころか、具体的な店舗をも不必要/排除しようとするシステムであるために、『流通』、『販売店』などのための機能でないことは明らかである。では、メーカー（セガ/ソフト会社）のためなのだろうか？ ユーザー、プレイヤーのためのシステムなのだろうか？ いったい誰のための、どのようなマーケットのためのシステムなのだろう？

本当の所、良くわからない。それにしても『ファミ通"の付録』はなかった……。 （武）

武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第三十二便

『ボイスファンタジア』

がっぷ獅子丸

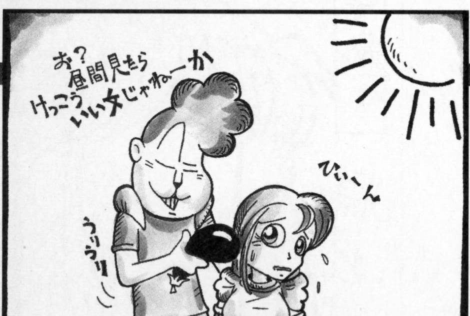
ココントコ21世紀を迎えられなかった会社も数多くでておりますけど、まだまだ獅子丸もラァに会う訳にはいかないンです！　という訳で今回ご紹介するのはニッチ中の超ニッチ、声優モノであります。現在はギャラのランク制度がありますが一頃のゲーム業界におけるボイスアイドルバブルでは末端価格ナレ録り50万／hという**極悪なレート**のアイドル声優様もおりましたけどギャルゲーを中心とした所謂オタクちゃん系ゲームにおいて声優コーディネートは重要項目になっており狭いながらも確固たるマーケットシェアを確立してる昨今、ゲームを売る為の手段から**目的そのモノ**にと考える輩も出てくるのも仕方ありますまい。声優の仕事をゲーム化したりボイスアイドルとの擬似デートやビリヤード、果ては**折笠愛とボウリングまでやらせる**ゲームも登場しましたが、今回のタイトルはPS・SSで発売された『**ボイスファンタジア　失われたボイスパワー**』です。ゲームはアドベンチャーですが見た目トラディショナルなRPGというか経験値の無い『**天外魔境**』みたいなゲームなンですけど、お話は少々オタク気味な主人公が心待ちにしていたゲームソフト『**VRボイス・ファンタジア**』を買いに行くと何故か突然の発売中止でしおしおの主人公に声をかけた謎の老人（**CV：千葉繁**）の手には問題のゲームが。速攻買い取った主人公は早速ウチへ帰ってレッツプレイ！　すると『**お願いがあります…この世界の魔王に、私達の心であるボイスを奪われてしまいました。私たちのボイスを取り返してください**』とゲームの世界に引きずり込まれてしまいました。ゲーム世界で主人公が出会う仲間も実は同じくこの世界に閉じ込められた人間で、それが見習い魔道士**ウィープ**（**CV：小西寛子**）、ワガママお姫様**フレット**（**CV：笠原弘子**）、女戦士**インクァイア**（**CV：横山智佐**）という盛り付けになっており、ンでこの世界には声の力**ボイスパワー**（ズギャ！）というのがありまして7つの系統全てを使いこなす事で完璧なボイスパワーを手に入れることができるとのこと。で魔王は7つのボイスパワーとその使い手を探すため行動を開始したンですけどそのボイスパワーは**7つの宝石**に封じ込められ、世界中に散らばっており魔王の手に渡ったら世界の最後なので主人公はナシ崩し的に7つのボイ……まココをどうこう言うのは無粋なので何も申しませんが、脚本・演出を**前述の千葉チャン**が担当しておりまして御本人もゲーム中王様やらオジさんやらであのリキみがちなナイスボイスを披露しておりますけど冒頭からウィープとの食事に始まりその後なにかってーと晩ご飯だの朝ご飯

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな32歳。

だの腹ごしらえだの宴会だのまぁまぁ食事でもと15分に一回の壮絶なペースで出現する食事シーン。この**異常な迄の執着**は、やはり千葉先生ならではナンでしょうか？　まクオリティについては癒し系っちゅーか地球に優しい脱力系コメディタッチで音声スキップできないだのアニメシーンは『**マンガはじめて物語**』だの獅子丸的に**どうしようもない部類**に入るンですけど、ゲストで**宮村優子**や新人時代の**堀江由衣**等それなりに豪華目のキャスティングで何より素晴らしいのはこのゲーム唯一無二の特徴として、仲間の3人がゲーム中昼間は普通のゲームキャラですけど宿屋に泊まったりして夜になると今までアニメキャラだった3人が**実写映像の生声優に超変身**するンですよコレが！　御三方のファンの方に初めに謝っときますケド獅子丸コレ見たとたん『ズギャァア!!』。イヤこれはもう一種の**宗教ですね**。信仰さえあればなんだってOKですよここまで来れば人類は。このシーンで何をやるかと言うと彼女達への質問をしてゲームのヒントとか3人の好み等をリサーチし仲間の機嫌を維持する訳で、ここで得た情報を元に時々プレゼントしたり好みの店に連れて行ったりしなきゃならないンですがこの実写シーンで彼女達がさぞやゴネたに違いない中途半端なコスプレと一発勝負のような素のコメントが何とも言えぬ味わいを醸し出しており『**あたしはぁ〜……甘いモノがすきー、なのでェ、……ケーキが、……たべたいです。ショートケーキ、が、スキでぇ…生クリームが、たくさん…たっぷりのってる、ショートケー（略）**』ズギャアア！　ふらふらふらふらしやがって。深作欣二がこの場にいたならスパンキングのうえ酢浣腸（©ぺるそな）モンですが、唯一人横山先生だけはゲームキャラと全く同じコスプレでハキハキとコメントなさっており流石女王横山先生は違う！　プロとして自分の仕事を良くわかってらっしゃると思いきや好きな食べ物の話ともなると他の2人がシュークリームだのショートケーキだのファニーな発言が飛び交うなか『**好きな食べ物はナスですね**』と一人いぶし銀のコメントを吐きまくる横山先生の漢っぷりに獅子丸度肝をぬかれました。20世紀もあと僅かという状況のなかでこのゲームは今みてみるとそのギャルゲーとして突出した個性と『**兎に角ボイスアイドル**』という確固たるコンセプトが見事に絡み合って自爆するという素晴らしい作品となっております。全然関係無いスけど某ボイスアイドルのアフレコ取材時のスナップを掲載する為本人に写真のチョイスをお願いした所、集合写真は自分が一番左に位置してなきゃ駄目とか他の写真迄はお願いしてない癖に『絶対コレを使え』と自分以外の若造達については**殊更写真写りの悪いショット**を選ばせる所にトップの地位を維持するのはこうも地道な努力が必要なのかと獅子丸感じたものでしたとさ。



夜になると突然……グワゥ！。あービックリした。というわけで味のあるグラフィックに早がわり〜〜。



画：南敏久

ボイスファンタジア 失われたボイスパワー（AVG）
メーカー：アスク講談社（現アスク）／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／
発売日：'97年10月2日

ギャルゲー世界遺産

橋本和明

第4回 みさき
（トゥルー・ラブストーリー）

メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年12月13日

ゲーム批評はギャルゲーを日本が世界に誇る文化遺産と認め、ヒロインへの思いを永久保存します。

現代ラブコメにおいて、もっともよくあるパターンは泥沼化してゆく恋愛劇だ。'70年代に生まれたラブコメという漫画のジャンルは、今もなお少年漫画誌で根強い人気を保っている。僕らはかつて、これらを読むことで恋愛を知り、また学んでいった。しかし、今のラブコメはいまいち受け入れがたいのではないだろうか。そう、僕らのハートはもっとピュアで、リアルでどろどろした人間関係にいまいち共感を抱くことはできない。嫌なことは全部笑い飛ばして、そこにいるだけで、なんとなく幸せになる…ラブコメが素直に愛を叫べていた時代を、僕らは生きてきたのだから…。

『ときメモ』熱まだ冷めず、新たなギャルゲーを捜し求めていた頃、このソフトは僕の前に現れた。どうせ『ときメモ』みたいなのだろう、となにげなく目にしていたこのソフトは、正直まったく注目なんてしていなかった。絵柄もまた、目がでかいのは変わらないものの、お約束とはちょっと違い、萌えとはほど遠いものだったのではないだろうか。でも、ちょっと気になる所があった。金髪やらピンク髪などの、萌えな風潮を吹き飛ばすくらい…とにかく髪の毛が黒い。そう、このソフトには、昔のラブコメそのものがあった。

ここでゲームを知らない人へ簡単なゲームの説明をしよう。主人公は親の都合で引っ越すことになった高校2年生。引っ越しまでに残された1ヶ月間の高校生活を送る恋愛SLGで、プレイヤーは四季の中から舞台を選ぶのだが、主人公の勉強・運動・センスなどの能力タイプは任意に設定でき、育成要素はまったくない。かわりに平日の学校で校内を移動し女の子にあって話をしたり、イベントを起こすことで親密度などが上がり、下校時に一緒に帰れた時の会話イベントを上手くこなして休日のデートに誘う…通年で登場する女の子は5人、季節限定で登場する女の子が各一人ずつで計9人おり、通年で登場する女の子も季節ごとに展開やイベントが違うものがあるとはいえ、このゲーム自体にパラメータ的な戦略はまったくなく、ただゲームとして楽しもうと思うのなら、まったくもってタルいゲームな筈だった。しかし、数え切れない選択肢のなかから、相手の好むセリフを狙って選択する会話システム、こっぱずかしい言葉の連続、ベタベタでありながら、理想だった登場キャラの数々。このゲームの楽しみは、今ギャルゲーの主流となりつつあるようなシナリオ主体の展開、加えてそのシナリオを象る世界を楽しむことにあるのだ。ただのギャルゲーには感じられなかった懐かしさがこのゲーム最大の特徴で、そこへ展開される青臭いストーリーこそが、ゲームの魅力なのである。僕らは何かを見聞きした時、過去の記憶に触れることで、なんとなく暖かい気持ちになる。その過去の記憶とは、経験したことだけではない。その時、見たもの、聞いたものもまた、思い出だ。その記憶を呼び戻す本作には、まるで昔の漫画を読み返したような感動を覚える。当時の理想の少女、ラブコメのヒロインは、甘酸っぱい初恋の思い出に等しい。ただ、その思い出を陵辱するがごとく、ある特定の年齢にある人、業の深いヲタクは萌え萌えしてしまった…。本作は、若い人にはわからない、味わい深い一作、しかし、触れてはいけない禁断の扉だったのかもしれない。だから、僕のイチオシキャラも業の深めなみさきちゃん。思い通りに、主人公のため動いてくれる、理想の妹だ。



イラスト：UGO

橋本和明（はしもと・かずあき）：ギャルゲーに限りなく愛情を注ぎ、キャラではなくギャルゲーを愛する自称「むらギャルゲー」。ゲーム制作の下請け会社を経営しつつフリーライターとして暗躍し、いつしか「せかいギャルゲー」になることを夢見てる。

エロの星の名の下に IN海底鬼岩城

南敏久

第5話『Cherry boy Innocent girl』の巻

ジャンル：AVG／メーカー：リビドー／機種：Win95&98&Me／
価格：￥8,800／発売日：2000年9月29日

そういえば前の号が出た頃に国勢調査が行われてましたが、世間一般の社会人失格の方々はちゃんと提出いたしましたでしょうか？　南サンは一応職業欄に「著述業」って書いて出しました。だって「特殊造形業」じゃ説明めんどクサそうだし、そもそも最近ご無沙汰だし、「怪獣博士」なんて職業はこの世の中にはナイ！　ですからねえ。しかし危なかった。もう少し遅かったら職業欄には『ドラクエ』って書かにゃならんとこでした。ちなみに石版不足でクレージュの街からまったく先に進めません。と、ゲーム雑誌らしい話はここまでにし

BGMはへ長調でお願いします（音楽イモ服用中）

ておいて本題です。前号のこのコーナーでは毎週日曜午後6時半の男を主人公にしたゲームを紹介しましたが、今回御登場願いますのは毎週金曜午後7時の男。タイトルは長いから一度きりしか言いません。

『Cherry boy Innocent girl』

イノセントと言葉に出すとつい「ザブングル」を思い出してしまいますが、それにしてもあれから18年も経つというのに100分の1ウォーカーギャリアはまだ発売されんのかね（バッシュのバスターランチャーが違うことにも怒りながら）!!

今回の主人公・野辺法太くんは泳げない走れない読み書きはひらがなしかできないという最低人間。そんな彼を見るに見かねたのか法太くんの友人たち（女のコばっか）は一日でも早く彼を真人間にしようとヒジョーにキビしい（財津一郎のマネ）特訓を彼に課すのでありました。というわけでこのゲームは女のコの目の前で己の無様な姿を晒しては罵詈雑言を浴びるという、ようするにマゾゲームです。あ、でもS系の方もガッカリしないで。そこの矢部浩之さんもまだ帰らないでください。

駄目な分、恨み節は人一倍強い法太くんのこと。当然最後には仕返しが待っています。溜まったストレスをバネにイヤミや暴力、時には自らの粗チンを晒して反撃します。さらに最も恨みの深い相手に対しては他の女のコを仲間に巻き込んでの激しい性的虐待が執行されますが、この辺りは年に一度、映画の中でしか友情を結ばないあの連中の裏の顔が垣間見えるようで中々一興です。が、憎い女共を二度と社会復帰できないまでに完全に屈服させるには押入れに潜む居候こと鳥羽檸檬クン（その妹も淫夢に登場）の持つヒミツ道具が必要。ただコレの調達がランダムなもんだから完全攻略には思いのほか骨が折れるのでありました。が、そんなゲームの内容はともかくワシの目の黒いうちは「ザ・ドラえもんズ」、あいつらだけは認められませんな。



女の子たちの厳しい特訓に耐えられなくなった法太くん。たまりにたまっていたもの（2つの意味で）を発散させるのでした。

南敏久（みなみ・としひさ）……1973年生まれのフリー特殊造形業＆怪獣博士＆ドラクエスト。2冊目の単行本『すごいコスプレ烈伝！』が全国の一部の書店で発売中。売れるとイイな。あと雑誌『フィギュア王』にも載ってた川崎実のホームページで電エースと戦ってる「オラシオン」は実は南サンがデザインした怪獣なんですヨ（7年も前だからちょっと恥ずかしいケド）。

ゲーム制作大型ドキュメント企画

ダイスの挑戦





良質なものを作ることと、ビジネスにすること。この2つは無縁ではいられない。ゲーム制作の一部始終を密着取材する大型ドキュメント。

第5回 クオリティと時間

人材育成型コンテンツの公募と『シグナル』

『シグナル』制作プロジェクトを取り巻く環境は、決して恵まれているわけではない。前回のプレゼンテーションのリテイクは進展を見せてはおらず、発売元が決まらない限り、本格的な制作を進めることはできない。このルポが開始されて約半年、良い物を作る、ビジネスにするという難しさを感じていた。

ところが、20世紀もあと数カ月を残すのみとなった２０００年の秋に、思わぬ方向から急激な動きを見せ始めている。

「人材育成型コンテンツ制作事業、通産省の外郭団体の公募ですね」

ダイス社長の小關氏は、とくに興奮した様子もなく話してくれた。

「これが11月10日に正式発表があるんですけど、内定をいただいている状況です」

この人材育成型コンテンツ制作事業とはなにか？　これは、優秀な人材の発掘を求めるコンテンツ制作企業を中心に、人材育成の具体的機会・資金を提供し、支援するものらしい。この公募は財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会（以下：ＭＭＣＡ）がおこなっている。

なかなか難しく述べられているので要約すると、日本のコンテンツ産業を支える人材育成のために国が力になりましょうということだ。この公募にダイスが『シグナル』で応募し、見事に最終候補に残っているのだ。

「『それに応募してみないか』と言われてですね、その書類作りが、けっこうしんどかったです。２週間ぐらいかかっちゃいました」と笑いながら話すのは、ダイス・ゲームプロデューサーのサイトウ氏。

「『シグナル』はテーマが哲学だったり科学だったり、システム的にもこれまでになかった部分もあって、わかりにくい部分もあります。だけど逆に文化的なものに対してお役所みたいなところのほうが関心あるのでは、というのがきっかけですね。これに応募することになって、私は書類作りとか

人材育成型コンテンツ制作事業とは？

「人材育成型コンテンツ制作事業」は、通産省が所轄する財団法人マルチメディアコンテンツ振興協会（＝ＭＭＣＡ）が行なっている事業の一つである。

ＭＭＣＡはデジタル化された映像・音声・文字情報など、マルチメディアコンテンツ関連の産業基盤の確立などを目的として'96年に設立され、中村雅哉氏（株式会社ナムコ代表取締役会長兼社長）が会長をつとめている。



MMCAのホームページにダイスの名前が載っている。

２０００年６月に公募が開始された本事業の「コンテンツ制作企業と学生・異業種企業などがそれぞれの持つリソース、すなわちアイデア・技術・ノウハウなどを持ちよって行う優れたコンテンツ制作の共同プロジェクトを支援する」という目的と、ダイスの思惑がピタリと一致、10月に事業採択候補として正式に決定した。

公募期間中に申請された１７４件のうち、学識経験者らによる審査を通過したのは5件のみで、『シグナル』プロジェクトの質の高さが証明される格好となった。

ダイスの他には、「学生ダンサーデータバンクの構築」や『21世紀に残したい〝遊び〟』のＣＤ-ＲＯＭ／ＤＶＤビデオ制作」など、ユニークな計画をうちだした企業も採択候補として決定している。

ゲーム批評への意見
『DQⅦ』&『FFⅨ』特集が密度が高くて面白かったです。ゲームソフト批評が少なめでしたけど……。（静岡県　松本健一）

連絡関係は、全部はやらない、『やってね』と言う。実務業務を含めてサイトウが自分でやって自分で結果を出すということが大事だと思います。私としてはクリエイターっていうのはモノだけ作ってりゃいいというのもあるんですが、不安定要素の多い流動的な時代には、ある種社会の荒波の中にもまれて、その中で自分がどういう風にやっていくのかを自分自身で乗り越えていくべきだとも思います。まあ、私がサボってるという見方もあるんですが（笑）」

　突き放した言い方だが、これも小關流の育ってもらいたいという愛情表現の一つなのだろう。

　これで制作が一気に資金的な問題が解決すると思いきや、状況はそれほど甘くないことを思い知らされる。

「資金を出していただくことにはなっているんですが、もちろん全編を作るほどの資金ではないんですよ。だからゲーム全体で10章あるうちの1章だけを作って、操作性や仕掛けを含めた『こんな面白味がありますよ』というプロトタイプみたいなものを作ろうと思ってます。それを見てもらえれば、やろうとしていることはダイレクトにわかってもらえますよね。我々作る側も『もっとこうすれば、面白くなるだろう』っていうのが見えてくるでしょうし、『この部分はちょっとうまくいかなかったな』っていうのも見えてくる。そういったプロトタイプをもとに、第1章でテストしたら第1章の作り直しみたいなものも含めて、全10章分のゲームとして制作資金をメーカーさんや投資家の方々に出してもらえませんか、とアプローチできる雛型を作りたいと考えています」

　つまり、今回の公募によって、プロトタイプなり、プレゼン用の資料を作る資金のめどが立ったということだ。この状況は非常に有利だ。通常はプレゼン用のプロトタイプを作る場合、制作会社がリスクを負うことが多い。発売メーカーにしてみれば、形があったほうが、わかりやすく安心できるのだが、プロトタイプにお金を出すことは希だ。制作会社としては、お金をかけてプロトタイプを作っても発売できるかわからないリスクは会社を潰しかねない。

「いままでは、プロトタイプを含めたプレゼンテーションを発売メーカーに打診していたんですが、今後は『こういうものに同意を得ました。ついては、御社もそういう部分に関してはリスクを負う心配がなくなったでしょ』というアプローチができます。当然メーカーさんからすれば、数千万円なりのお金を出してプロトタイプを作らせるということは、昨今１００％ありませんから（笑）。一般的事業として考えた場合、リスクなしである程度できあがっているものに対する資金ということであれば企画が通りやすいと思うんですね」



ダイス代表取締役社長　プロデューサー　小關昭彦氏

　今回の資金をうまく利用してプレゼンを有利にしていきたいと小關氏は言う。

　とはいえこの資金は、作品を納めて初めてもらえるもので、ＭＭＣＡの取り決めた締め切りを１日でも過ぎてしまうと、１円たりとも受け取ることはできないという厳しい現実がある。いよいよ納期との戦いが始まった。

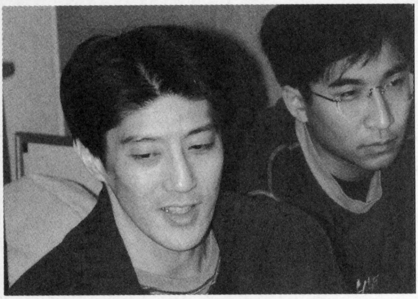
『シグナル』とその制作進行

　プロトタイプ制作資金のめどが立ったことで、進行そのものは、大きく前進している。まず、シナリオ部分の決定。9月頃より、他業務で身動きのとれない端谷氏の替わりに、外部スタッフとして川口氏を迎え入れ、サイトウ氏と連日マン・ツー・マンのシナリオの練り込みがおこなわれた。

　その甲斐あって、『シグナル』の

シナリオ部分は、ほぼ完成し脚本レベルに落とし込める状態になっている。また、プロトタイプ制作用の脚本も制作会社と打ち合わせができる状態として完成している。

「とにかく『これはいままでにない、面白いな』っていうのがあるんですよ。登場人物にプレイヤーが深く入っていくような構造を持ってるので、引きこまれますね。その体験を僕がまずさせてもらったという感じなんです。実際に端谷さんがかなりつめられたものを、一度世界観としてドカンと受け取って、『これはどうしたらいいんだろう』っていう感じでしたね。端谷さんの築き上げたものも踏襲しつつ、壊しつつという感じでやっていこうと思うんです」



ダイス代表取締役　ゲームディレクター　サイトウ・アキヒロ氏

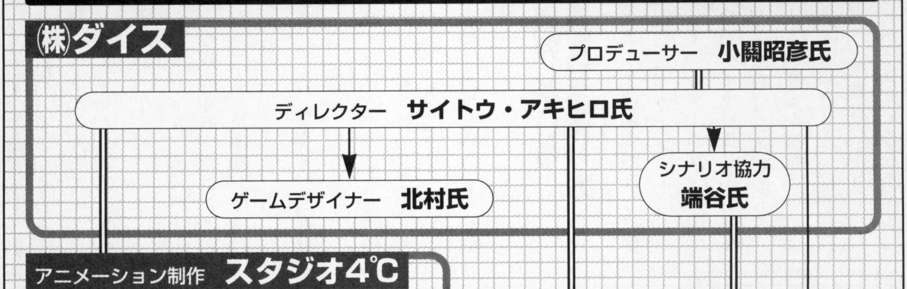
と川口氏は『シグナル』の印象に関して話してくれた。川口氏の参加でシナリオに関しては、一応の形にはなったのだが、これで完成というわけではない。これからも実際の商品にするための数限りない調整という作業が残されている。

グラフィックに関しては、北原氏を美術監督という位置に置き、藤田氏が細かい部分の設定スタッフとして新規参加している。北原氏のCGによる背景デザインは着々と形になり、藤田氏のいくつかのアイテムラフも形になってきた。

そして、ゲームの中心であるシステムも固まりつつある。

「今回作るものは、昔からあるアドベンチャーゲーム（以下AVG）に、ジャンルとしては近いと思います。今までのAVGっていうのは、コマンドを駆使しながら映画のページをめくっていくという感じに近いんですけども、僕な

『シグナル』制作プロジェクト



んかが思うのはすごく分断されて情報が手に入るので、通して見たときにどういう物語だったかという印象が非常に弱いんですよね。途中で2、3日あいちゃったりもするじゃないですか。さらに何かを探していると、いまこれをやっていることにどうしても熱中しちゃうんで、その結果、得られたムービーがカットとしてはすごく印象に残ってるんですけど、トータルとしてどういうストーリーだったか覚えてないっていうのがあるんですよ。そこで今回のゲームは、そのカットカットの仕掛けや仕組みをすごくしていくことで、シーンのショットの面白さみたいなものをまず堪能してもらって、その結果として1から10までの自分に関する記憶が、連続して見られるようになっているんです」

具体的にはユーザーが、画面上から入手できる記憶チップを集めることから始まり、そのチップの正しい組み合わせとすべての入手がひとつのイメージを形成する。そして、そのイメージが複数集合することで、今度はユニットが構築される。もちろんチップそのものに映像や音が含まれているのだが、イメージに形成されたときに、新しい映像が登場する場合があり、それこそが、最後の盛り上がりの引き金になるという訳だ。

ちなみに映像業界でいう「シーケンス・シーン・カット」をゲーム中では「ユニット・イメージ・カット」という表現に置き換えている。とくに意味はなく、省略時に「S・S・C」よりも「U・I・C」と表現したほうがわかりやすいという理由からのようだ。

ゲームシステムの大枠は、当初のものから大きな変更はない。ただ、あいまいになっていた部分が「決まっていく」という過程を見ることで、ゲームができあがっているという手応えを感じる。

「1と2のユニット間にAという客観事実、2と3のユニット間にBという客観事実が入ることで、1と2の映像はまったく同じなのに、全然違った意味になってくるというのが最後にどどって起これば、今までの、ストーリーのおさらいにもなるし、またそのストーリーが違った意味合いを持ってくる面白さっていうものを最後の興奮というか、カタルシスに持っていけるのではないかと考えています」

すでに『シグナル』が漠然としたサイトウ氏の頭の中だけにあるのではなく、より具体的な作品として歩き出しているということだ。また、これら激動の前進は『シグナル』制作プロジェクトが、次のステップに入ったことを示唆している。これまでの作業が、料理でいう仕込みの段階であるなら、いよいよ調理に取りかかり始めたのだ。

疲弊している消費型の作り方

『シグナル』の制作がより具体的な状況になったこともあって、日頃感じているゲーム制作に関する疑問点をサイトウ氏にぶつけてみた。その感じている疑問とは、今のゲーム制作者が疲れているように見えるということ。乱暴な言い方だが、「消費型の作り方」のしわ寄せが、大きくのしかかって

シグナル(仮)とは…

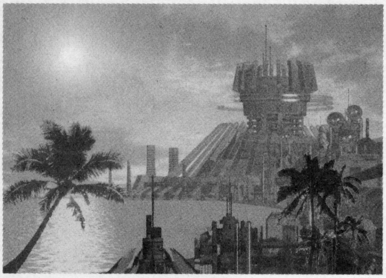
ダイスが企画・開発を進めている、映像主体のAVG。近未来の日本を舞台としたサスペンス・ミステリー仕立ての内容で、テーマは「科学と哲学」。最先端の科学技術を扱うため、ゲーム業界以外にも様々な科学者・研究者に制作を携わってもらう予定。11月14日現在で、MMCAの資金協力(予定)を得て、パソコン版ソフトとしてプロトタイプ制作中。発売日、予算、プラットホームは未定。



具体的な素材を見ると進行しているという実感が湧く。

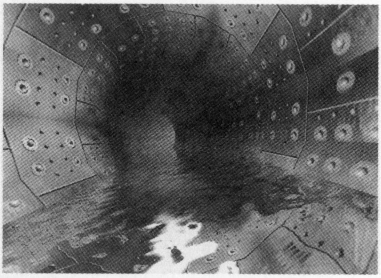
いるというイメージだ。

「わりと天才的であるとか才能のあるクリエイターを釣ってきて、ゲームを作らせるというプロデュース方法が多すぎるんですね。たとえば音楽業界なら、もともと何億、何十億円とかかるもんじゃないので、数打ってというやり方になってるんだと思うんです。ゲーム業界はお金がかかるので、チャンスに恵まれる人はなかなか少ないと思いますよ。なおかつ、そういう中でたまたま結果が出せた人をまたさらに使うっていう方法論しかなくて、うもれている面白いことを考えてる人を見つけ出す構造をゲーム会社なりプロデューサーなりに考えて欲しいなと思ってるんですね」


沖縄や東南アジアといった南国とハイテクの融合したイメージ

　作品がユーザーに消費されるように、クリエイターも企業に消費されている。この「消費型の作り方」が今のゲーム業界の現状で、このやり方をしている限り、この先何年経っても良質な作品づくりの構造は生まれてこない。テレビゲームが世界に誇る日本のコンテンツ産業とはいえ、実状は惨いものである。しかし、サイトウ氏にはこの問題点について解決策が見えているようだ。

「アメリカでは、シナリオライター自身が作品を映画会社に持っていくのではなく、シナリオをシノプシス化して『こことここが面白い』っていう客観的にまとめる存在がいるわけです。通常はアナリストと呼ばれてますね。その人たちが企業に対してプレゼンテーションするんです。ある種、言葉が足りないクリエイターの代わりに『これはこういうところは面白いし、こういうところがダメ』ということも含めてプレゼンテーションしている。もともとクリエイターはプレゼンテーションが上手じゃないですから、作品という形で表現しているわけです。このシステムであれば、わりと能力が正当にプレゼンテーションされますから、評価するほうも『こいつは天才だからこいつにかけて』ということではなくてビジネスベースなことも含めて、面白い奴ってのが無名でも正当に評価される仕組みがあるんですよ」

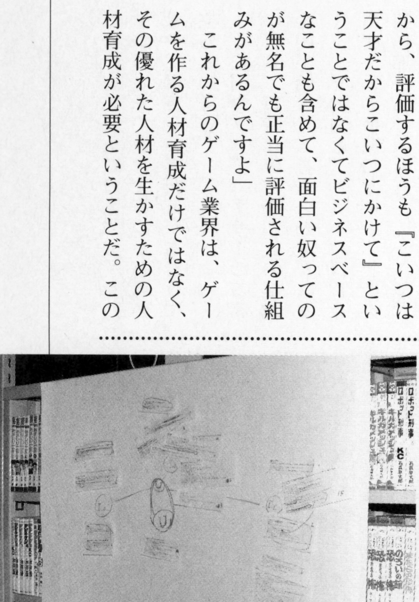

チェイスに使用される背景イメージ。地下道といった感じだろうか？

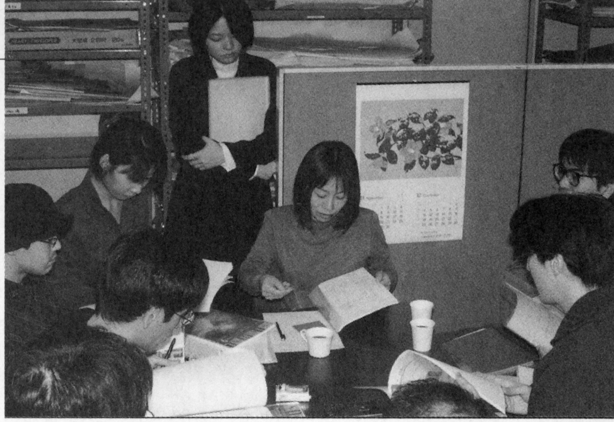
　これからのゲーム業界は、ゲームを作る人材育成だけではなく、その優れた人材を生かすための人材育成が必要ということだ。この人間関係の連鎖システムを含めた考え方の革新が、業界の成長につながるのだろう。

新たな外部スタッフの参加

　さて、話を『シグナル』に戻そう。具体的な作業の進行は、実際に制作する体制を固めつつある。プログラムの依頼先候補を選定し、その担当プログラマーとの打ち合わせもおこなわれているようだ。

「パソコンベースで作る上での限界を聞かされ、あぜんとしています。当初やる予定だった仕様の10パーセントも実現できそうにないんです。担当プログラマーの実力が問題なのか、仕様スペックの




『シグナル』の動画制作の打ち合わせ風景。

問題なのかは現在検討中ですが、ちょっと呆然としちゃいました。仕様の根本から見つめなおす必要がでてきたのです。時間もないのに……」

また、この作品の核ともいえるムービー部分を誰がどう作るのか、という点も大きく動いているようだ。

「先日、4℃（よんどしい）というアニメーション制作会社の田中プロデューサーと会ってきました。以前この企画が決まりかけた時にいっしょにやる予定だった会社です。最近の制作作品では、『MEMORIES』『SPRIGGAN』、グレイのプロモーションビデオ『サバイバル』などです。それで作品の大枠を説明したのですが、とても気に入っていただけたようで前向きに検討してもらえることになりました。劇場用作品やテレビシリーズ、またインターネット配信も視野に入れて動いていきたい……とのことでした。プロデューサーとしての田中さんに、なにか大きく感じるものがあったようです」

なんというか、アニメ業界の一流どころが、前向きに参加してくれるあたり、これまで小關氏、サイトウ氏、しいてはダイスのおこなってきた仕事に対する評価とネットワークの奥深さが、うかがいしれる。

STUDIO 4℃との打ち合わせ

打ち合わせは11月9日、吉祥寺のSTUDIO 4℃の打ち合わせルームにておこなわれた。なごやかムードで進行するのかと思いきや、重苦しい雰囲気があたりに立ちこめる。

4℃田中プロデューサーの着席により、17時15分、小關氏の経緯説明が始まり、打ち合わせがスタート。そのあと、サイトウ氏によるゲームの概略の説明と、実際の制作部分の説明が続く。この間、監督の小倉陳利氏をはじめキャラクターデザインの久保まさひこ氏は真剣な表情で、資料を見つめながらサイトウ氏の言葉に聞き入っている。

1時間以上の説明が終了した時点で、小休止。双方の意見交換が始まった。理解したい側と伝えたい側のまさに真剣勝負は延々と続いていく。議論は、時間とクオリティーのせめぎ合いをテーマにした方向へと進む。広すぎる世界観とまだ完全に決まっていない様々な設定が問題となり、いまのままでは、納期に間に合わないということだ。

今回、作るムービーシーンは、2つあり、一つはチュートリアル

STUDIO 4℃とは？

'86年に田中栄子（主宰・制作）、森本晃司（監督・アニメーション作家）、佐藤好春（同）を中心メンバーとして結成。以後、劇場用作品・CM・PVを中心に質の高いアニメーション作品を制作し続けていく。'95年、大友克洋制作総指揮による劇場公開作品「MEMORIES」で新たな表現技法を試み、海外からも高い評価をうける。'96年にはケン・イシイのミュージッククリップ「EXTRA」を森本晃司が監督し、テクノとアニメーションとの融合に成功。'97年フルデジタルアニメーション作品「音響生命体 ノイズマン」を制作する。そして、'98年最新デジタル技術と最高のセルアニメーション技術を集め制作した「SPRIGGAN」が公開され、アニメファンのみならず一般の観客にも好評を博した。'99年にはGLAYのビデオシングル「サバイバル」を制作。森本晃司が監督をつとめる。現在 劇場用作品「アリーテ姫」（片渕須直監督）を制作中。


劇場公開用アニメ　『SPRIGGAN』
©1998 たかしげ宙・皆川亮二／小学館・バンダイビジュアル・TBS・東宝

を目的としたものでこちらは問題ない。もう一つが問題で、脚本的には、かなりの長さがある。サイトウ氏いわく、「ゲームのすべての要素を詰め込んでみました（笑）」とのこと。このプロトタイプにゲームの面白さとギミックを入れ込むことで、プレゼンテーションを有利に進めたいという狙いだ。しかし、時間との兼ね合いとクオリティーレベルの調整は、作品の出来に関わる大きな問題。結局、話し合いは納期内に制作できる尺（時間）で進める方向で折り合いをつけていく。

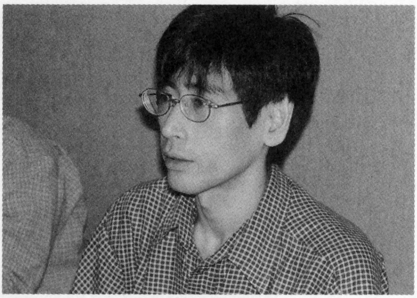


STUDIO 4℃　プロデューサー　田中栄子氏

その結果、当初予定した2つのムービーのうちチュートリアルをカット。そして2つめのムービーも最初のシナリオから半分に減らすという合意で、一応の解決を見た。

作業が具体化し、より現場に近い位置での業務が多くなると実に多くの問題に直面する。このなかで、思うようにいかなかったり、あきらめたり、妥協することについてサイトウ氏は、

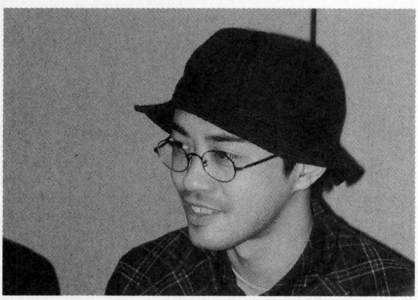
「自責の念とかはありますよね。全部の作品がそうですけどね（笑）。ただ、プロですので、その期間のなかで最大限やれることを判断しているという自信はあります。僕なりの判断でしかないですけど、いままでの結果を見る限りでは、その期間の中で一応まとめきったという自信はありますね。限られた時間と条件のなかで、やれることはやっていると思いますね」



STUDIO 4℃　作画監督　小倉陳利氏

問題の解決がつらかったり、大変ではないですか？

「実際、大変だとは思いますが、全然大丈夫ですよ。わりと気楽に生きてるほうだと思います。問題が起きても、将棋の次の手のように思考しながら状況を楽しんでいるからでしょうね。世の中の価値観が、統制とか支配という絶対的なものから、ネットに代表されるような状況的なものへと変化しているじゃないですか。もはや状況を支配することなんてできないですよね。このような意識の切り替えをすると、今の状況は絶対ではないし、変化する状況に合わせて考えたり行動したりすることが、楽しいんですよね（笑）」



STUDIO 4℃　キャラクターデザイン　久保まさひこ氏

この思考の柔軟さがあって初めて、物を作り続けられるということなのだろう。小關氏の言うように「呼吸をするように物を作る」。虚勢をはらずに自然体で物を作りつづけられることこそが、クリエイターの基本条件であることを強く感じる。

強力なスタッフが集結し、第1ステージの山場を迎えている『シグナル』制作プロジェクト。11月14日現在で、MMCAの提示している納期は約3カ月。ダイスの挑戦はこれからが本番である。

（編集部）

ゲーム批評ノンフィクション

ネットオークションのなくなる日

密かに盛り上がるネットオークション。しかし匿名性の落とし穴は「不正コピー品の売買」「詐欺行為の蔓延」といった諸問題を起こしている。



ネットオークションとは？

ネットオークションという言葉を知っているだろうか？

インターネットのウェブ上で行う競売のことを意味し、現在、密やかなブームとも呼べる現象が巻き起こっている。ネットオークションのシステムを簡単に説明すると、何かを売りたいユーザーが、サービスサイトにて会員登録（無料）し、商品をWEB上で競売するというもの。競売に参加する入札者も会員登録が必要で、登録さえ済ませてしまえば、すぐに競売に参加することができる。非常に手軽だし、やり方によっては匿名性も維持できるので非常に便利なサービスであるという認知が進み、数多くのユーザーが利用するまでに至っている。

ところがネットオークションは、規模が大きくなればなるほど、内包する問題も大きい。そしてついに社団法人コンピュータ著作権協会などの9つの団体からなる不正商品対策協議会（以下不正協）が、日本最大のネットオークションを運営するヤフー株式会社に対して、知的財産及び消費者保護を目的とした要請書を発送した。

不正協の要請書

要請書では、ヤフーオークションの問題点を、以下の4点にあるとしている。

①メールアドレスさえあれば、身元確認の手続きをすることなく出品できる。そのため、匿名性を利用した不正商品の出品者が後を絶たない。

②出品の説明文を見るだけで、明らかに不正商品だと分かる商品が出品されている。

③通報によって出品を削除された者（商品）が、しばらくの時間を経てから再び出品しているケースがある。さらに、このような再出品を阻止するためのシステムが充分ではない。

④不正商品を発見し、その都度、削除を要求するという事後的対応では、権利侵害行為の根絶は望めない。

ネットオークション 被害の実例の一部

●音楽・CD

「超レアモノ輸入盤」と称する台湾製の無許諾CDや、コンサート及び衛星放送を無断で録音したMD、販売店等に対して「NOT FOR SALE」と明示して頒布されている店頭上映用の楽曲プロモージョンビデオ等が出品されている。

●映像・ビデオ

海外から逆輸入された映像ソフト、販売が禁じられているサンプルビデオが出品されている。また、著作権法の改訂により、昨年10月から販売・所持等が禁止された「コピーガードキャンセラー」などが出品されている。

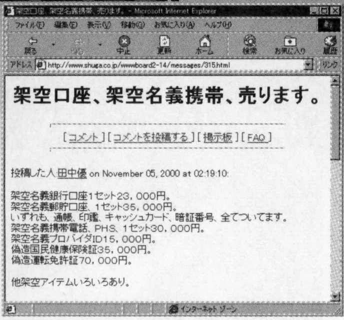
●コンピュータソフト

ビジネスソフトやゲームソフトについては、海賊版のほか、「正常に本体が動作するのを確認するため」と称して、ソフトを大量にインストールしたパソコンの出品、手元にコピーを残したままでの正規品ソフトの出品が数多く行われており、ACCSでは、現在までに500件を超えるコンピュータソフトの著作権侵害に当たる出品の削除を依頼している。

※不正商品対策協議会資料より抜粋

不正商品出品者に対して、権利者側は、「刑事告訴」や「差し止め命令」、「損害賠償請求」などの法的措置を講じる必要があるが、不正商品出品者の身元をヤフー側が確認していないため、実行が難しい。身元確認が不十分なことが、抜本的な対策の遂行を困難にしている。オークションで取引される商品をすべて閲覧し、削除を求めるというのも物理的に限界がある。そもそも不正商品が大量に出品される状況のオークションサイトを運営、宣伝し、それによって利益を得ているのはヤフーである。正規品、不正規品の区別なく、オークションによる権利者への利益はまったくない。権利者の権利を侵害されるというデメリットのみが目立ってしまう。

利益を得ていない権利者側が、なぜその負担をしてまで権利を守らねばならない状態になっているのか。利益を得ている当人のヤフー側が、経済的負担を持って、監視要員を増やすなどのチェック体制を充実させるべきではないか。



銀行口座が売られているという事実に対する衝撃は大きい。

被害の現状

不正協がヤフーに対して要請した書面にも、被害の現状が明記されている（コラム参照）。内容は著作権侵害の犯罪行為と詐欺行為の実例だ。

コピー品を堂々と販売している事例は少なくなっているが、オリジナルをネットオークション上で販売しときながら、手元にはコピーを残す場合もある。確信犯的なものは、非売品の販売。「売ってはいけない」ものをレアものとして販売する。これらの商品は生産数が少なく、ファンやマニアのコレクター心をくすぐる。もちろんテレホンカードやポスターといったプレミアムグッズで、販売に関して問題ない商品であればいい。しかし、店頭デモ用に制作された非売品に関しては、著作権侵害の可能性が高い。

また、詐欺行為の被害も甚大。お金を振り込んだのに、商品が送られてこない。オリジナルだと思って購入したのに、違法コピー品だった。というのでは、せっかく安く購入したいがために利用したネットオークションが、二度と利用したくないトラウマになってしまう。

詐欺行為の手口として「架空の銀行口座を使用する」「連絡先は携帯電話で、連絡がとれなくなる」といった手法が常套手段だ。「銀行口座屋」なる商売がネット上で暗躍しているのも衝撃的だ。一口座、1万円ほどで、インターネットを通じて銀行口座を購入する。まさに需要と供給、ネットの匿名性を生かした恐るべき商売。当然、この口座は使い捨てで、時には口座のリサイクルもありえるという。

ネットオークションで失敗しないためには

不正協側は、ヤフーに対する要請書とともに、利用者に対しても以下のような注意を呼びかけている。

①出品者（相手方）の住所・氏名などの連絡先や身元を充分に確認する。

②扱う商品の種類や数量が多い、または実価格に比べ極端に安い出展品には注意する。

③通信記録や宅配便の送付状など取引に関係する伝票類を保管すること。

今後、コンシューマゲーム機によるネット接続の機会も増えてくると思う。そのとき、被害に遭わないための知識は持っておきたい。

もしこの状態が長く続くようであれば、最悪オークションサイトの閉鎖もありえる。インターネットを利用した新しいサービスが犯罪行為のためになくなることほど寂しいものはない。

（編集部）

THE GAME OF APOCALYPSE

▼この記事には暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

ダラダラドロドロ血みどろコラム。穴埋めが当たった17回！

Writing by 在鳩飛雲

血みどろ指数

0　250　500　750　1000

0.1413脚

Sacrifice獣質
『HEAVY METAL F.A.K.K2』



『ヘビィメタル』が帰ってきた！……と言っても〝重戦機〟のことではもちろんない。'70年代後半から'80年代にかけて、欧米を席巻したコミック雑誌の話だ。いや、この言い方は今回のお題の説明としては正しくねぇな。そのコミックをアニメ映画化した『ヘビィメタル』の続編が出来たってことなのだ。今回驚くのは、なんとドイツ＝カナダ合作……現在、世界で最もバイオレンスに五月蝿い国ドイツが制作しているのである。それも『HEAVY METAL F.A.K.K.2』なんて、碌でもないタイトルになって！　日本での公開予定は今のところないようだし、俺も海外にDVDをオーダーしたばかりなので、どんな内容なのかは全然知らない。しかし、'81年にたった2週間だけ穴埋め的に公開された前作が、まだ学生だった俺の脳髄にビビビと来たことだけは確かだ。

さて、映画『ヘビィメタル』の話をしていると止まらなくなっちまうので、ここらで本題に移らせてもらおうか。

『HEAVY METAL F.A.K.K.2』は、『Sin』を作ったritual社が作った後方視点の3Dアクション・アドベンチャーである。一言で言うと、『トゥームレイダー』そっくりなシステムのゲームだが、それを超えようとして制作した意気込みがうかがえるモノになっている。

まず驚くのは多彩なアイテムとアクションの数々である。例えば武器ひとつ取っても、剣やスリングショット、火炎放射器からチェーンガンに至るまで、優に1ダースを超える武器が登場する。そして本当に驚きなのはアクションの豊富さである。ジャンプや壁を登るなんてのは当たり前で、壁に背中をピタッと付けて歩いたり、小型のカンガルーみたいなクリーチャーを掴んでブン投げたりすることもできる。さらに左右両手に別な武器を同時に持つことで、コンボ攻撃なんてこともできるのだ。これだけ多彩なアクションがあるのは、『トゥーム〜』と比べるとストーリー性が強く、実はアドベンチャー＝謎解き的な要素が多いせいもあるのだろう。単に敵を倒したり、出口を見つけるといったことだけでなく、なんだか色んなことをやらされるゲームになっているのだな。

こうしてみると、なかなかに悪くないゲームなのだが、俺としてはどうしても許せないことがある。それは、なんだか割とモラルのあるゲームになっちまってるってことだ。出血量も決して多くねぇし、主人公のネーちゃんもどうもエロっぽくない。エロでグロでバイオレンスで背徳的で、それでいて妙にアーティスティック！　それが『ヘビィメタル』ぢゃないのかい？　俺は納得できんね。新作映画がどうなってるのかは知らんが、バカでナードなくせにマッチョに変身するデン、そしてセクシー爆弾タールナの雄姿に惚れちゃった奴らにゃガッカリだ！

観たことねぇ奴ぁ、日本版DVDを買ってすぐに観やがれってんだべらぼうめェ!!

PROFILE｜在鳩飛雲：やっとひと段落のコンシューマー企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。非ゲームHP（http://www.geocities.co.jp/Hollywood/7544）をもってるが、忙しさにかまけて全然更新してない……。

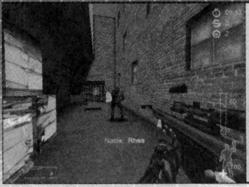
HEAVY METAL F.A.K.K2

メーカー：P＆A／機種：Win95以降／価格：￥8,800／発売日：2000年10月20日

岡元 建三 PRESENTS

洋ゲー NETWORKS

第7回 Unreal Tournament Strike Force



ジャンル：A・STG
メーカーSOURCENEXT
機種：Win95以降
価格：￥7,700
発売日：2000年3月7日

公式サイト

http://www.sourcenext.co.jp/products/unreal_t/index.html

いくつものネットワークRPGのデモ版やβ版のニュースが年末、来年にむけて発信されている。『Anarchy Online』や、『Ultima Worlds Online』拡張パックのリリース間近の『EVER QUEST』『DIABLOⅡ』など。さらには『BIGWORLD』『Dark Age of Camelot』なんてタイトルもあがってきている。数年前はゲームタイトルが少なかったことで、1つのタイトルをじっくりとプレイしていても他のゲームに移り気なこころはあまりわかなかったのだが、こうも数多くなってくると、あれもやってみたいこれもやってみたいで、オンラインできる時間を生活の中、どう工面しようか悩んでしまう。忘れていたけど、日本からも『ルーンジェイド』とか続々とリリースはされているんだよね。年末には大型RPGとして、11月に社名をリニューアルしたセガから『PHANTASY STAR ONLINE』がリリースされ、いよいよ本格的にコンシューマーユーザーにも体験できるオンラインRPG登場となるわけだ。

βの抽選がいまだあたらない私はなにをやって楽しんでいるかというと、今だ『EQ』をプレイし続けているんです。しかもやっと邪神と対決できるレベルになったところで、先日も神の住む異世界に多国籍軍数十人による討伐作戦に加わってきました。若いレベルの頃憧れた最終決戦は、画面の向こうに声を出してしまうぐらい熱く緊張する戦いが繰り広げられ、やっとココまできたかという充実感にひたっているそんな毎日なのだ。

そんな中、たまに気分を変えて遊んでいるゲームの中でかなり熱中しているモノがある。以前紹介した『Unreal Tournament』のMOD（Modification修正、変更、装飾の略称）である『Strike Force』（以下『SF』）を特訓中なのである。

まず先に出てきた略称の簡単な説明をしておこう。MODとは、ユーザー自身の手により、ゲーム内容を"修正したり""変更したり"した一部の拡張仕様のことを指す。武器の強さやスピード、ゲームルールなどの変更や、ゲームそのものを全く別のゲームに変えてしまうものまで存在。その数は今もユーザーの手により増え続けている。始まりはゲーム内容をやりつくし飽きたユーザーによるゲーム内容の改造プログラム配布からであった。当初はメーカーサイドも認めてはいなかったが、今はMODのもつゲームの拡張性とオリジナリティーがゲーム本体の販売に貢献していることから、ライブラリの公開やプログラム側でMODを正式にサポートするなどージャンルとして扱われている。もちろんユーザー制作ということからフリーソフトであるモノがほとんどで、今回紹介する『Strike Force』もゲーム本体を持っていれば、無料で遊ぶことができるのである。

『Unreal Tournament』は未来的空間においてレーザーや激しい破壊力に満ちた暴力的爽快感のあるゲームであった。それを『SF』ではリアルな実銃設定に武器を変更し、回復アイテムなし、死亡時の復活はなくサバイバル感を強めたチームデスマッチゲームである（後に新たなゲームスタイルも組み込まれるような情報もあり）。

相手がドットにしか見えないところから狙撃したり、マシンガンと手榴弾を持ち突撃兵のごとく敵陣を強襲したりと選ぶ武器により戦い方も様々におこなうことができ、奥深い戦略が楽しめる。マップ構成もリアル風な造りで、地の利を知る面白みもある。狙撃者を目指してプレイしている私は、暗闇の中に潜み遥か遠くの敵を撃ち落とす。まさにデューク東郷になった気分である。実際、私の腕では撃ち漏らした瞬間、猛反撃を食らってポクッと死んでしまうのだが、それでも数人を狙撃できた日はかなり気分がいいものだ。

製品版を遊んでは奥にしまい込んでるプレイヤーや、これからFPSタイプのゲームを遊んでみようかと考えている人も、ユーザーが拡張していくゲームMODをどんどん体験して見て欲しい。

Kenzo Okamoto
特殊美術造形家。TVCF・ゲームなどの色々なモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。今もって『EVER QUEST』に夢中。

皆様のご好評におこたえして今回ついに拡大版!!

銃田夢人 PRESENTS

今号の駄作2(ツー) Special

第5回 駄作格ゲー(今更)ミレニアムファイト

「そういやセガはとうとうアレしちゃいましたね。いや～『ガンパレ』やりました? いきなりゲーム部門切り捨てって言われてもねぇ。やっぱり『ときメモファンド』は人として買っとくべきでしょう!」というワケの分からん時候のアイサツが飛び交う世紀末のゲーム業界ですが、皆様いかがお過ごしですか?

いっぺん死んでこい!——山崎竜二

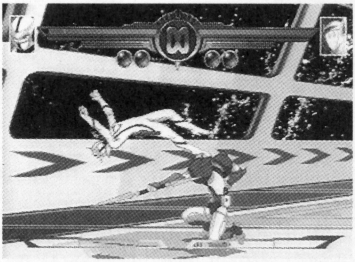
前回、低姿勢バージョンでお送りしたところ、なんとか代官様のお許しがもらえました。

そして今回、なんと、なななんと南都水鳥拳、2ページもいただけることになりました! というわけで今回は問答無用のスペシャルバージョン、格闘ゲーム2本立て興行と参りましょうか! BGMはクィーンの『ウィ・ウィル・ロック・ユー』で(大ゲサ)。

科学忍者隊も泣いている『タツノコファイト』の巻

そういえば、あっという間にオンエアが終わったようですが、SMAPの「ガッチャマン」のCMはカッコ良かったですな。久しぶりに豪華でクールな国産CMを見たような気がしましたね。なんのCMだったのか今でも分かりませんが。

そんなタツノコリスペクトな機運が高まる中、タイミング良く発売されたのが『タツノコファイト』です。「ガッチャマン」を始め、「新造人間キャシャーン」「破裏拳ポリマー」「宇宙の騎士テッカマン」というタツノコプロが生んだヒーローたちがバトルを繰り広げるというタツノコ直撃世代にとっては夢のようなソフトです(夢で終わって欲しかった、とか言わない)。



幼き頃に憧れた思い入れのあるキャラクターたちが、画面狭しと暴れまわ……らない!!

早速プレイしてみましょう。なんとなくスーファミレベルのグラフィックがまず目に飛び込んできてガッカリです。なんとかならなかったのかなぁ。そしてゲーム内容のほうも、とにかく「チャチい」の一言。今時こんなバッドスパイラル(©飯野賢治)な格闘ゲームの存在が許されるのでしょうか? 思わず涙が出ます。

連続技は決まらないわ、必殺技は出が遅い&スキでかいわで、プレイしてて爽快感がこれっぽっちもないんですよ。テストプレイとかで何も思わないんだろうか? 超必殺技なんか、ほとんど当たらんし。

超必の中で唯一、出が早いテッカマンのボルテッカだけど、出した後でテッカマン、疲れちゃって動けなくなるのよコレが。こういうゲーム的に正しくない演出入れちゃうと、たいていダメソフトになるんだよね～。

はっきり言って、タツノコヒーローたちが泣いてるッスよ。これじゃあ。いたるところにカプコン『X-MEN VS. ストリートファイター』シリーズのパクリが見受けられるのですが、どうせならゲーム性とかスピーディな展開とかもちゃんとパクってもらいたかったですね(消費者としての一意見)。いっそのことカプコンに作ってもらったほうが良かったのでは?

各アニメのオープニング&エンディングが完全収録されているなど資料的価値があるのは分かりま

タツノコファイト(格闘アクション) メーカー:タカラ/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:2000年10月5日

すが、ゲーム部分をあと56万700倍はクオリティアップして欲しかったですねぇ。

そんなわけで、せっかくのタツノコリスペクトな機運に思いっきり横槍ならぬ横テックランサーを入れてしまった『タツノコファイト』。これだからキャラ格闘ゲームは信頼なりません。

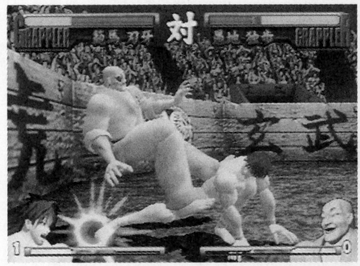
制作者全員、グランド10周！ダッシュ！

もう、ふっきれたよ……『グラップラー刃牙』の巻

で、続きましてはPS2に降臨した地上最強の格闘ゲーム『グラップラー刃牙』です。原作は説明するまでもなく傑作です。

で、ゲームのほうですが……まるで「ミクロマン」のようにゴテゴテしたキャラのモデリングは365歩譲るとしても、やっぱり厳しいですなぁ、これは。

まず、キャラクターの動きがモッサリしている点と、技のヒットチェックの（ポリゴン格闘ゲームにありがちな）分かりにくさで、プレイしていてムカつくことこのうえなしです。まさに地上最強のムカつき具合。まだ技がいっぱいある分、『タツノコ』よりは遊べますが。



これなら原作のマンガを読むほうが、何十倍もの「動き」を感じとれる。

敵を吹っ飛ばすと『サイキックフォース』の如く空中ダッシュ（？）して追いかける、といったゲームらしいシステムはグーなんです。こういった「ゲームらしさ」をグイグイ入れて欲しかったんです。

原作が原作なだけにネットリ系に持っていく気持ちも分かるんですが、やっぱり格闘ゲームとして遊ばせてナンボでしょう。安い買い物じゃないんだし。

マウント斗羽の16文踵落とし、猪狩の偽ギブアップなど、なかなか笑える部分もあるのですが、やはり全体的な作りのヘボさはとてもじゃないけど隠せませんなぁ。斗刃が16文のあとに「アッポー」と言ったり、ジャック・ハンマーが超必のあとで雄叫びを上げたり、いちいちウザいっす。こういうゲーム的に正しくない演出入れちゃうと、たいていダメソフトになるんだよね～（あれ、なんかデジャヴュ？）。

このゲーム、なんとか我慢して丸一日遊びましたが、最後には「どうやら電源を切る必要があるようだな（©鎬昂昇）」とばかりに電源オフ。空しさを一杯に背負いながら、ベッドに入って寝ちゃいました。

その日、ジャイアント馬場と共に首相官邸を訪れ、森総理に「君は貧乏なのに良く頑張ったね」と失礼な誉め方をされる夢を見ました。いやまったく関係のない話ですが。

というわけでダメ格闘ゲームを立て続けに紹介しましたが、いかがでしたでしょうか。

両作品とも「原作に忠実な部分もあるじゃん！」と擁護する声もあるでしょう。でも、そんなのはダメです。却下、却下、却下でございます。格闘ゲームとして存在の耐えられない駄目さでございます。

ということで、私のライフワークである「ダメキャラ格闘ゲームコレクション」に本日めでたく両作品が追加されました。『修羅の門』『覚悟のススメ』『水木しげるの妖怪武闘伝』『忍空』『るろうに剣心』……そうそうたるラインナップですなぁ。

今後もどんどんコレクションが増えていくのかと思うと、ワクワクしますねぇ！（マゾかい！）



原作者の板垣恵介氏による監修だということだが……。ゲームとしての完成度には関係なかったようだ。

グラップラー刃牙（格闘アクション）	メーカー：トミー／機種：プレイステーション2／価格：￥6,800／発売日：2000年10月12日

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：1969年生まれ。千のペンネームを持つゲームライター。流れ流れてゲーム批評ライター。自作した縦置きスタンドが壊れキズモノとなったPS2で『プライマルレイジ』に打ち込む日々。

読者あっての本ですから

龍子オネーさん（19歳）
ゲームショウのたびに毎回、幕張メッセと東京ビッグサイトを間違えて行っちゃう自分が少々嫌。



シシタン（12歳）
ゲーム業界に生まれたスノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

オネーさんの性格がわかりません……



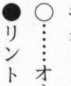


●デバパベゼゼゾブシャガデデボゾンゼグバサロズゴゴ　バギレドバシラギダ。

○……オネーさん、なにそれ。

●リントノコトバ、ツカワナイ。1シュウカンデ100ニンコロス。

○オネーさん年末でテンパってるのは分かるけど、そういうワケ分かんないコトはやめてください（泣）。



●ゲゲル、ゲゲルジヒョグ。

■小野さん、お疲れ様でした。年齢が近いだけに、なにか身につまされる思いです。

（山形県　富樫多佳志）

●小野前編集長にはちょくちょくお会いしていますが、ますます元気です。

○浜野新編集長も、ソモソモ「ゲーム批評」初期の立ち上げメンバーでしたので、「ゲー批」への心意気は充分以上です。なので皆様、励ましのお便り・付け届けを送ってくださいネ。

■投稿イラストが下手と言われたので、じゃあ描いてやろうかな〜と思ったけど、私、ゲームを新鮮なうちに味わうことがないんでネタが古いんですよね〜。それでもいいですか？　しかも資料を読まねぇからメチャ自己流だし。

（北海道　花見月）

○次号、スペース空けて待ってますので、どうかひとつ！

■ゲーム業界がまだ未熟だから、そこにいる人間は社会人として駄目な奴らばかりなのかと思う。そう思いませんか。

（埼玉県　無職のヒト32歳）

●まずオマエがシャンとしろ！

○この本の投稿者、けっこう無職率たかいデス。

■35号の特集を読んでいて思うのだが、『FF』というゲームの功罪についても考えて欲しいモノだな。彼らは何百万本と「何を」売っているのか。それを言えば『バイオハザード』も同じだが。

（京都府　スパルトイ-K-TAM）

○『DQ』や『FF』シリーズみたいな〝国民ソフト〟と呼ばれるようなゲームって「買わなきゃ」

読者あっての本ですから

って雰囲気になるよね。同時に買っているユーザーも「何を買っているのか」というのを考える機会が必要カモネ。

●ペンネーム、長え。

■35号にジャレコの特集がありましたが、私の心に残ってるジャレコの最高傑作は『エスパ冒険隊』（'87年）です。敵と会話するという、これまで誰も考えつかなかったエポックメイキングなシステムを始め、アクションゲームとしてのバランスも秀逸でした。さらにアイテムによるフラグ立てやレベルアップ、体力の概念などRPG的な魅力も詰まっており、まさに奇跡のゲームです。

（千葉県　アゴル・モアの手下）



○いいですなー。シシタンはアクション苦手デスので扉に入る瞬間にBボタン押しまくり、なんとかインチキクリアしちゃいました。

●シシタンそれいくつん時の話？

■『モンスターワールド』シリーズや『ミラノのアルバイトこれくしょん』などを制作したウエストンの特集をして欲しい。極めて良質な作品を作り出しているこのメーカーを取り上げないと……。

（北海道　清野淳）

○北米市場では、まだまだアクションRPGはそれなりのシェアがあるし、『MW』シリーズみたいなゲームが売れてくれるとゲームもまだまだ捨てたモンじゃないのにな、とシシタンも思います。

■『FFⅨ』は無視、『グランディア』は『Ⅰ』を途中で放り投げ、『ドラクエ』は買ってはみたが、序盤で早くもダルくなってきている。歳を取ってしまって集中力がなくなってきているのだろうか。

（岡山県　うどん）



●30過ぎるとそろそろ徹夜が厳しい体になってきますからなあ。

■編集部の方々は『DQⅦ』をどこまでやってますかぁー。私はなぜか……200時間を過ぎてしまいましたぁー（笑）。

（大阪府　Jon）

○シシタンの周りでも200時間越えは当たり前みたい。やり込みだすとキリがないよねぇ。

●オネーさんはもうイイんです。

読者イラストギャラリー

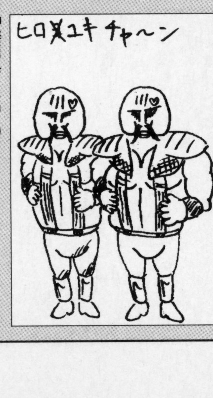
どっかで見たようなイラストは気にしないでね！



千葉県　ガンプは謎
トレジャーもついに本格的3D時代に突入ですね。



東京都　ゾルゲ市蔵
ユーゲちゃんかわいいですよね。なおディープな私信は勘弁してください。



神奈川県　Omkman
これはトゥハートと言いたいのか？　そうなのか？



新潟県　E・S入院中
早く退院できると良いですね。



埼玉県　藍
ああいうゲームが売れて欲しいと心底思います。

諦めました……。

いろんな意見があるものです

■オレは『FF』のことを、どのゲームよりも素晴らしいゲームだと思っている。『FF』を悪く言われたりするのが、とにかく許せん。今日、取り寄せてまで買ったこの「ゲーム批評」。書いてあるのは『FF』の文句文句文句。悪いけど「もう二度とこの本買わねー」とまで思った。オイ、「ゲーム批評」の批評家さんたちよ。アンタら『FF』シリーズやって感動したり泣いたりせんかったんか!?　……してなかったそこのアンタ。批評家やめてくれ。（佐賀県　あいらぶFF）

○直球ストレートなご意見ありがとうございます。

●フリーズした時は、心底泣きました。

■主婦ゲーマーのみなさん、いつゲームをしてますか？　私は子供が学校へ行ってからスーパーが開店するまでの2時間が勝負です。（東京都　ウリクペン救助隊）

●オネーさんはウチ帰って、朝、出かけるまでが勝負です。

○ソレ、ダメーズの定説じゃんよ。

■毎回、ペンネームを書いているのに、なぜ本名を出す？（新潟県　装甲核弐式）

●とくめいきぼうとかかれてないから～♪

■そろそろパソコンを買ってもいいかなー、と思えてきたので「コレだけは遊べ！」というパソコンソフトを紹介してくださいな。もちろんエロゲー含む。（新潟県　島崎さとし）

●コンシューマに移植されたアダルトタイトルは、先にコンシューマのほうをやっとくと、あとでパソコン版をやったとき、声優の声が頭に叩き込まれてるうえに、濃厚なシーンも増えて、結構得した気分になるかも。

■ゲーム株の特集をして。今（10月現在）コナミの独り勝ちですよ。東証全部見ても2月水準なのはコナミだけ。スクウェア、エニックスも相手になってない。『ドラクエ』400万本売れても…（以下略）。（佐賀県　猫んぶ）



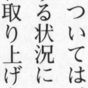


読者あっての本ですから



●非常に興味深いご意見でしたが、このあと猫んぶ氏の株で損した「恨みつらみ」がビッシリ書き綴られておりますので、割愛させていただきました。

■この本って、古いゲーム・マイナーなゲームのネタがよく載るでしょう。けど、記事で興味を持っても、いまさら手に入れるすべなんかない。つーわけで……てのも唐突ですが、エミュレータの可能性に突っ込んだ記事をやって欲しいです。ゲームを作品として捉えているのなら扱うべきだと思うんですが。任天堂に頼んでください。てへ。（和歌山市　ぢこ）



○エミュについては、厳然と存在する状況について、いずれ取り上げなければいけないとシシタン的には思いますけど、ゲームを作品として捉えるならなおさらのこと、エミュは海賊ソフトと同じく違法である側面もキチンと考慮したうえで取り上げたいと考えてます。というわけでちょっと待っててね。

■前号『ダイスの挑戦』で、ダイスの本棚に並んでるタイトルにびっくり。『剣風記』とか『狼小僧』とかあるんだもん。（千葉県　ほげたらぽん）

●オネーさん、あの余りに渋すぎる漫画単行本のラインナップにビックリ。

■ゲームキューブってPS2よりいいとおもいません？（神奈川県　梶田尚希）

○形がネ。

■表紙の手抜き具合が潔くて素敵です。しかし、今回の表紙のほうがくせがないのでいつもより売れそうな気もしますね。（奈良県　うろつきマクド）

●いや、『噂真』や『新潮』みたいになっちゃったらどーしよーかと思いました。

■ところで今の時代テレホンカードを使うヒトはいますか？　とりあえず「特製グッズ」にしたほうがいいんじゃないですか？（岡山県　厨子雄介）

●編集部の私物パクってきたモノでも良い？

○……どんなものが良いか、ご意見お待ちしております。



読者による批評のページ

Reader's Critique

読者だから分かること、読者にしか分からないこと。アナタの言葉で、アナタの考えを書きつづって送ってください。独自の視点を持った投稿を待っています。

一般投稿部門

35号で「変わらず……」と書きましたが、コーナー変更のお知らせがあります。詳細はP127をご覧ください。

ミニゲームの罪と罰

「『FFⅨ』ってどんな話？」

「シッポの主人公が、いかにもスクウェア作品らしいお姫様を助けて、銭形警部みたいな騎士に追っかけられる話。でもカードゲームやってたから良く覚えてない」

数ヶ月後。私は小さなメダルを探してダンジョンを嗅ぎ回り、カジノやモンスター集めに精を出していた。

もちろんこういったプレイスタイルがすべてではない。主人公たちは、いつ訪れるとも知れない世界の危機に直面している。しかしその世界は、カジノに興ずる人々がいるほど平和でもあるという矛盾。私のような、おまけ要素がいつのまにかメインとなってしまうプレイヤーはどうしたらいいのだろうか。

そこで優れた点を見せているのが『ペルソナ2罰』（以下『罰』）だ。前作『罪』でも冒頭で、寄り道ばかりしている主人公をせかす場面があったが、『罰』でも、噂によってカジノ化したゲーセンで、主人公の行動を仲間たちのメッセージがブレーキをかけてくれる。怒られても呆れられてもついつい足を運んでしまうが、そこにはギャンブルが話の本質ではないという後ろめたさが確実にあった。カジノへの「逃げ」を自覚することで、人々の心が世界崩壊をおこす物語とも合致する。自分もこうして崩壊の一端を担っているのだ、と。

『罰』におけるレベルアップと、タロット集めの補佐的ダンジョンである「カス高」においても、こうしたメッセージがさりげなく出てくる。

「おいおい、こんなところへ来ている場合か？」

この言葉についニヤリとするのは自虐的かもしれない。だが本来の物語よりも、釣りをしたりナワトビで跳ねたりするミニゲームの記憶が色濃く存在するのは、どう考えても奇妙である。その選択は私の責任にあるとしても、だ。戦闘と宝箱開けに熱中した『ウィザードリィ』を例にとるまでもなく、一番本腰を入れて苦労した部分にプレイヤーの記憶は残る。それが本来、一方的に与えられるだけの物語と一致するのは難しい。ことに美しいムービーシーンは勝手に流れていく。自分で選び取ったのではなく。

ミニゲームだけで全体を評価することはできない。しかしキャラメルではないにせよ、本編がおまけに食われないぞ、という姿勢を持っていることは、サービス以上に重要なことではないのだろうか。

（東京都　佐々木郁）

着目点がグッド！　ミニゲーム一つにもクリエイターの意向が見えますよね。

ペルソナ2　罰 (RPG)　メーカー：アトラス／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：2000年6月29日

ライター志望部門

突然ですが、ライター志望部門はひとまず今号で終了となります。最後、ということで今回は特別に3つの投稿を紹介します。

「ボケ」こそがゲームの楽しみ「ツッコミゲー」はいらない

「苦手ゲー」ねぇ。

RPGとかSLGとか、一般に言うジャンル分けでの苦手や得意はない。雑食だ。ただし手を出さないジャンルは厳然としてある。

そのジャンルとは……。よくある言いぐさだが私はゲームには2つのジャンルしかないと思っている。「ボケゲー」と「ツッコミゲー」だ。で、「ツッコミゲー」が苦手なのだ。



大阪府
トキメキイタリアンパスタV3

「ボケゲー？　それ、何ですか」と訝り、眉をしかめる御仁が目に浮かぶ。待って。あとで説明するから。そのまえに「ボケ」と「ツッコミ」を考えてみたいので。

「ボケ」とは何か。一言でいうならルールの転倒だ。お笑いの世界では、まずルールを設定して、観客を納得させたところでひっくり返して笑わせる。ひっくり返す役が「ボケ」だ。

対して「ツッコミ」は、ルールへ引っ張り戻す作業だ。「ボケ」とルールのギャップを示し、「ここが笑いどころ」だと教えるのが役割。余談だが、もし「ツッコミ」がなかったらどうなるか。「ボケ」は流れて、「ボケ」が新たなルールになってしまう。笑えない。だから高田文夫は太田光に言う。田中を捨てるな、と。

話を戻そう。先の例から「ボケゲー」とは、ゲームのルールをプレイヤーがひっくり返せるゲーム、「ツッコミゲー」とはゲームルールの転倒をプレイヤーが指摘するゲームを指している。

分かりづらいかな。では「ボケゲー」の例を『マリオブラザーズ』の二人プレイで示そうか。

言うまでもないが、土管から現れる亀やカニ、蝿やらを退治するのが『マリオ』世界のルールだ。二人プレイなら、協力してそれらを退治しようっていうお約束がある。それがある時、偶然でも故意でもいいが片方の「ボケ」が、通せんぼしたり敵を飛ばしたりジャンプハメなりで相方を殺してしまった。悲鳴が合図。ゲームのルールがひっくり返る。誰もが味わう甘美な果実。楽しいバトル・ロワイアルの始まりだ（15歳未満は禁止ね）。

このようにボケて楽しいゲーム。そしてボケを許容してくれるゲーム。すなわち「ボケゲー」だ。

なぜ「ボケ」が楽しいのか。それはルールを転倒させる背徳感はもちろん、ボケというプレイヤーの能動的な操作がゲームに反映されて、一体感を味わえるところにあると思う。

対する「ツッコミゲー」は、ルールに乗れない、システムやストーリーに「なんでやねん！」ってツッコまなきゃいられないもの。『摩訶摩訶』『ラブクエスト』など、ストーリーその他が「ボケ」ているゲームがあるが、これはプレイヤーがボケられるのではないから「ツッコミゲー」だ。実は『マリオ』も「大の大人が亀に噛まれて死亡」というツッコミどころがあるのだが、殺戮プレイという「ボケ」の魅力のほうが遥かに上回るから「ボケゲー」。要はどちらのエレメントが強いかで「ボケ」と「ツッコミ」が分岐する。

「ツッコミゲー」が苦手な理由は2つ。現実世界を物差しにしてツッコミを入れる＝（イコール）ゲームという世界に没入・介入できていないということだからだ。それはインタラクティブをゲームの第一義としている私的には大問題だ。そして「ツッコミ」はあくまで受動という点。コントローラーがあるのだから、好きにさせてよ、ボケさせてよ！　と心の中で

叫んでしまう。

　近年、マシンのスペックを利用したのか持て余したのか、長大なムービーを挿入するゲームが多い。これがつらい。さっきまで己の魂の宿っていたキャラクターが突然、一人で動き出す。行き場を失った魂は、抜け殻を見下ろして言う。「なんでやねん！」。「ツッコミゲー」の出来上がり。

　ゲームがつまらないわけだ。

（東京都　古田領二）

なるほど！　見事なジャンル設定ですね（笑）。

苦手になってしまった対戦格闘ゲーム

　格闘ゲームが嫌いだ。正直に言って飽きてしまった。以前はずいぶん熱心にやっていたけれど、今となってはなぜあんなに熱心にやりこんでいたのか不思議でしょうがない。時間の流れとは不思議なものだ。まあ時間のせいにしては何にもならないので、なぜ格闘ゲームが嫌いになってしまったのか自分なりに検証してみたい。

　格闘ゲームをやりこんでいた時期はノートに対戦日記をつけたり、各キャラの攻略を自分なりにまとめたりしていた。友人やインターネットから情報を集めたりもしていた。一人でゲームセンターに行ったときでもそれなりに知らない人との対戦を楽しめた。しかし、今ではそのように楽しむことはできなくなっている。友人と集まって対戦するのは今でも楽しい。でもそれは会話を楽しんだり、ほかの娯楽を楽しむのとほとんど同列であって、格闘ゲームでなければならないわけではない。格闘ゲームをやっているから楽しいというパーセンテージは正直言ってかなり低いと思う。

　今ではゲーセンで他人と対戦するのが億劫でしょうがない。勝ちを意識したスタイルで対戦すると戦法の幅が狭まり、かえって楽しめなかったりする。相手と楽しめるように手を抜くと、今度はダレてしまう。みんながその格闘ゲームに習熟していれば、先のようなこともないかもしれないけど、現在の格闘ゲームの回転する期間では短すぎる。短期間で習熟するのもストイックな楽しみ方といえるかもしれないが、やはりそれは苦行でしかないだろう。仮に短期間に熱中してやり込めたとしても、周囲の人との（対戦の）レベル差が広がってしまう。対戦を楽しむには、自分のレベルに合ったゲームセンター（のゲーマー）を探し出さなくてはならない。自分より弱い相手と対戦することは、単に自分の勘を鈍らせるだけだと避けるようになったりもする。本来、格闘ゲームに限らず対戦ゲームの理想は、いろいろな人と対戦して楽しむことだと思う。しかし、やり込むことでかえって周りと壁ができてしまったりする。

　ここ2、3年、格闘ゲームがある程度盛んなゲームセンターでは、過去の名作と呼ばれる格闘ゲームが何種類か置かれるようになっている。これは格闘ゲームに慣れ親しんでいる人たちにとっても、長い間親しんだゲームのほうが、対戦して楽しめることを意味しているように感じられる。

　斬新なだけでは楽しめず、対戦ゲームとして遊べるものをユーザーは選別するようになっているのだろう。もしそのような流れが主流になり、みんなが格闘ゲームを楽しめるようになったなら……。格闘ゲームに飽き、苦手になってしまった私でも、もう一度ゲーセンで格闘ゲームを遊べるような気がする。

（東京都　ぶち猫）

編集部にも、「格闘ゲームの最高峰は『ストⅡX』！」と豪語している人がいます。

好きでも身体がついていかない

　基本的にゲームはそのジャンルに興味があるから買うわけだ。雑誌を見て面白そうだと思わなければ、高いお金を出してまで買おうとするはずもない。好きだからこそ買う。でも、好きだからといって必ずしも上手いわけではないのも事実。ただ、言えることはある。苦手と嫌いは違うってことだ。嫌いなものなど初めからやりはしない。好きで上手くなりたいと思う気持ちに対し、腕が未熟だと苛立ちもある。苦手意識も芽生える。

　それを生じさせる一番の部分は

投稿規定
1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。
原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。



北海道　花見月

ゲームの目的ではないだろうか。ジャンルによって目指すべき目的は違う。格闘技では勝利（強さ）を、シューティングではクリアと高得点を、ロールプレイングでは成長を。そして……カーレースゲームだ。

　結論から言うと、私はカーレースゲームに苦手意識を持っている。苦手といってもやらないわけではない。『デイトナUSA』、『セガラリー』には大いにハマった。しかしレースゲームの多くはタイムを競うものだ。走りを極め、最速を目指すものだ。近年のゲームは走行データを記録するとゴーストカーが出現し、過去の自分と戦うことになる。そしてやりこめばやりこむほど、行き詰まる感じが強くなっていく。最初はぐんぐんタイムが縮まる。慣れないうちは障害物にぶつからずに走破することもままならないが、やり込めばやり込むほど速くなっていくからだ。ぶつからずに走れるようになるだけで、タイムが何秒も縮まっていく。しかしある日、別の壁にぶつかる。ゴーストカーに追いつけず、過去の自分を追いかけるようになる。わずかな進入角度の違いがタイムに直結する操作のシビアさ。まさにコンマ何秒を争うゲームになっていく。こんなに厳しい状態に長時間、精神の集中が続くわけがない。かくして、私はレースゲームを葬り去ってしまう。

　レースゲームはコースをクリアするだけでは終わらない。その先に世界最速を目指す旅が待っている。他のゲームでは、クリア自体がゴールとなることが多い。その最たるものはRPGだ。クリアしたあとのレベル上げにしても自己満足のものであり、壁に突き当たることはない。

　人生とは時間との闘いだ。死に向かう列車（人生）に乗り込んだ時から、それは避けられない。刻一刻と最終地点（死）へ向かって突き進む。時間を感じさせないためには、死の向こうに何かを見い出すことが必要だろう。同様にタイムを争うカーレースゲームには、時間（とき）を越えた要素を盛り込む必要がある。タイムアタックではない……たとえば長時間のプレイで獲得したドライビング・テクニックを、気軽に実感できるような要素。そういったものをもっと盛り込んでくれればカーレース自体の裾野も広がり、プレイする人たちの垣根も取り払われるだろう。やり込む人が感じている「やるせなさ」から解放してくれるかもしれない。

　苦手だからこそもっともっと楽しみたい。壁はどんなゲームにも立ちふさがる。ただその壁を乗り越える手助けをしてくれる心意気が欲しい。苦手なものを克服できた時の喜びは、プレイヤーの至福の時に違いないのだから。（味皇）

速く走ることに限界を感じ、ネット上で達人たちの驚異的なタイムを見て虚しくなることも。こだわらなければいい、といわれればそれまでですが。

ご好評いただいておりました「Reader's Critique ライター志望部門」ですが、今月号を持って一旦終了させていただきます。

現在までのポイント獲得者についてですが、今回の「ライター志望部門」採用者ならびに、過去に当コーナーにおいて1ポイント以上獲得している方たちには、のちほど編集部より連絡させていただき、不定期ですがゲーム批評本誌の作成にご協力していただきたいと思っております。

「ライター志望部門」は終了しますが、今後も読者批評投稿者の中に「これは！」と思える批評文を書いた方がおられれば、編集部より随時連絡させていただくつもりです。

読者による批評のコーナー自体は継続していきますので、どうぞ奮ってご応募ください。

よろしくお願いします。

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル　（株）マイクロデザイン『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、またはghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは1月4日です。

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

ゲーム批評2000年11月号　プレゼント当選者発表

●マイクロデザイン特製テレホンカード（30名）

北海道　大場聡
青森県　三浦冬峰
岩手県　高田健太郎
福島県　赤羽秀明
東京都　柏高志
　　　　原島宏幸
東京都　佐々木郁子
　　　　佐々木友佳
　　　　島田幸太郎
　　　　清水悠子
　　　　杉浦恵利子
　　　　田村一裕
　　　　吉野乃里子
茨城県　蔵本多聞
茨城県　熊木聖二
栃木県　綾川貴之
埼玉県　服部美仁
神奈川県　成島学
静岡県　牧田憲介
愛知県　高野晴久
　　　　加藤荘一
京都府　福島聡
大阪府　佐武隆次
　　　　斉藤康仁
岡山県　坂本聡子
広島県　松本臣司
　　　　大西真司
徳島県　佐々木雄一
福岡県　野口賢一
沖縄県　上間巧

当選品の発送は2000年12月中には終了する予定です。2001年1月に入っても未着の方は編集部までご連絡下さい。

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、「ディアブロアートガイドブック」は現在品切れ中です。

<Vol.3>'95年4月発行775円（税込）■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーション他■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95年7月発行775円（税込）**■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？他■特集2「確信!!シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95年9月発行775円（税込）**■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか他■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95年11月発行775円（税込）**■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標他■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96年1月発行775円（税込）**■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストⅥ RPG最高峰の説得力他■特集2「決着!?サターン VS.PS」**<Vol.8>'96年3月発行775円（税込）**■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFⅦ PS参入の衝撃！他■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96年5月発行775円（税込）**■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオ ハザード体験する「恐怖」の可能性他■特集2「ユーザーとメーカー 存在を示すもの」**<Vol.10>'96年7月発行775円（税込）**■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか他■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>'96年9月発行775円（税込）**■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの他■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96年11月発行775円（税込）**■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン〜完璧を目指す華やかな格闘帝国他・クリエイターの原体験　横井軍平・特別対談ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97年1月発行775円（税込）**■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!?他・クリエイターの原体験　亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97年4月発行798円（税込）**■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来他・クリエイターの原体験　安田朗・特別企画「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97年10月発行780円（税込）**■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム他・クリエイターの原体験　薗部博之**<Vol.18>'97年12月発行780円（税込）**■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと他**<Vol.19>'98年2月発行780円（税込）**■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン他・クリエイターの原体験　百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98年4月発行780円（税込）**■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『セツ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実他■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98年6月発行780円（税込）**■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩他■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」・新連載「ゲーム業界、明日はしらない。」**<Vol.23>'98年10月発行780円（税込）**■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」・特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾・クリエイターの原体験　小松千佐子**<Vol.24>'98年12月発行780円（税込）**■特集1「掟破りのソフト批評スペシャル」●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集他■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」・新連載「岡本吉起の言わしてもらうで」「失われた伝説を求めて」**<Vol.25>'99年2月発行780円（税込）**■特集1「こんにちは、ドリームキャスト」●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望他■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」「ゲーム流通、変革の時」他**<Vol.26>'99年4月発行780円（税込）**■特集1「FFⅧは何だったのか!?」●FFⅧを巡る経済効果、FFⅧ批評他■特集2「携帯ゲームブームの謎」ゲーム業界トピックス「PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線」**<Vol.27>'99年6月発行780円（税込）**■特集1「話題！ 問題？ 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂＆松下、電撃提携！新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス　夏攻勢に隠された真意とは」**<Vol.28>'99年8月発行780円（税込）**■総力特集「テレビゲーム温故知新」●古きをたずねて新しきを知る超特大企画！■2号連続特集「中古ソフト問題」中古ソフト流通 合法の判決下る!!　**<Vol.29>'99年10月発行780円（税込）**■総力特集「面白いゲーム、知らない？」●スペシャル対談　任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実**<Vol.30>'99年12月発行780円（税込）**■「ネットゲーム、呪縛と新生」■巻頭レポート・シェンムーは本当に大丈夫なのか？●スペシャル対談　小島秀夫×塚本晋也■緊急特集　中古ソフト問題　東西で分かれた判決の示すもの●追悼企画　さらば愛しのヒューマン・アドベンチャー他
<Vol.31>2000年2月発行780円（税込）■「育ちすぎた巨人、RPG」●RPGソフトレビュー特集■「へっこんでも、気にしないぞ」ミレニアムスペシャル対談　パーラム飯田和敏×セガ水口哲也●データイースト応援企画「ゲーム批評はデコを応援します」**<vol.32>2000年4月発行780円（税込）**■「プレイステーションをブッ壊せ！」●なぜ、潰れるのか……PSの勝因とSCEI一人勝ちの構図　PSソフトベスト10＆ワースト10　静岡大学赤尾晃一氏インタビュー●CESA大賞をぶっとばせ！●シリーズ中古ソフト問題7**<Vol.33>2000年6月発行780円（税込）**■「PS2 覇者の誤算」夢から覚めたPS2、ハード偏重の現状●PS2ソフトレビュー特集『リッジV』『鉄拳タッグトーナメント』『決戦』他■ネットとゲームユーザー　濃密な生態
<Vol.34>2000年8月発行780円（税込）■「なぜだ!?　ドリームキャスト」苦戦を強いられるＤＣに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー四半世紀の愛憎　ゲーム批評ライターによるベスト＆ワースト５■『劇空間プロ野球』版権闘争の真実　コナミは何を考えているのか？

<Vol.35>2000年10月発行780円（税込）



■「DQⅦ&FFⅨ 物語ゲーム 進化の優劣」
ドラクエ、FF—「過去、現在、未来」
●がんばれボクらのジャレコ特集
今蘇る怪作の歴史!?　その真の姿を見よ！
■名越武芸帖スペシャル対談

別巻
飯野賢治の本　'96年9月発行　764円（税込）
読者あっての本ですから　'97年4月発行　787円（税込）
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-
'98年9月発行　2520円（税込）
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION
'98年12月発行　1480円（税込）
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円（税込）
すごいエロゲー烈伝！　'98年12月発行　1029円（税込）
アニメ批評創刊準備号　'99年1月発行　924円（税込）
読者あっての本ですから2　'99年2月発行　787円（税込）
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円（税込）
ゲーム批評サンダー　'99年9月発行　890円（税込）
読者あっての本ですから3　2000年3月発行　787円（税込）
読者あっての本ですから4　2000年12月発行　787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。ご注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い	書店（帳合）印	版元：マイクロデザイン出版局 TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 ご住所　〒 TEL　（　　）

ゲーム批評 Vol.（　　　　　　） Vol.3〜13　738円、Vol.14　760円、Vol.16〜　780円（Vol.16〜は税込み価格です）		各　冊
ゲーム批評総集編（　　）年（　　）半期 '96年上半期・下半期　各1437円、'97年上半期・下半期・'98年上半期　各1400円		各　冊
読者あっての本ですから（　　　　　） 読者あっての本ですから1〜4　各750円		各　冊
飯野賢治の本	728円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごいエロゲー烈伝！	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
仮面ライダー メイキング	3000円	冊
ゲーム批評サンダー	848円	冊

隔月刊ゲーム批評 1月号

ゲーム批評Vol.36
第8巻第1号通巻57号
2001年1月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 武内静夫
編集長 浜野一成
編集部 武川和宏
土井大輔
販売営業 長谷川安次
河合秀晃
広告営業 小山睦男
五十嵐健一
デザイン 株式会社エストール
城信行
印刷 図書印刷株式会社

㈱マイクロデザイン出版局
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部 TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-1208
販売部 TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部 ㈱キルタイムコミュニケーション
TEL.03-3555-1202
FAX.03-3297-0180

次号
『隔月刊ゲーム批評3月号』
は2月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ
事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。

ゲーム書評

本書は、'97年7月に文藝春秋より『田宮模型の仕事 木製モデルからミニ四駆まで』として発売された書籍の文庫本。スケールモデルにこだわる田宮氏の情熱は必読といえる。

つくるものをつくる人

田宮氏の情熱に学ぶ

田宮模型の名前を知らない日本人はどれくらいいるのだろうか？『ラジコン』、『ミニ四駆』などを関連づければ、その認知度はさらにあがりそうだ。少なくとも本誌読者であれば、知らない人のほうが少ないだろう。だが、田宮模型の歴史を知っている人は、ほとんどいないといっていい。

『田宮模型の仕事』

田宮模型のすべてがここに詰め込まれている。

いまでこそ『ガンプラ』と呼ばれるガンダムプラモデルが小売店の主力商品だが、実物のスケールモデルにこだわる田宮模型の商品ラインナップは、世界的な規模での評価が高い。それはなぜか？

答えは簡単だ。

本書には『つくるものをつくる人』の格好良さがあふれている。なりふりかまわず、自分の信念を貫き通す姿は、人の心を揺さぶる力で満ちている。自分に対して嘘をつかず、他人に対して思いやる。日本人本来の精神構造の美しさが、よく描かれている。田宮氏の手法が絶対とは限らない。しかし、物づくりの真摯な姿勢、それは現代においても変わることのない絶対条件だと思うのは言い過ぎか。

本書はゲーム制作を志す、若い自称クリエイターに読んでもらいたい。ものを作るということと、作られたものを楽しむことは根本的には異質の感覚で、自分がどちらに属しているのかを本書は教えてくれる。



田宮模型の仕事
田宮俊作著
文藝春秋刊／価格：524円（税別）

隔月刊 ゲーム批評

3月号予告

March

第1特集

携帯ゲーム機はなぜ売れるのか？

今一番販売本数の見込めるハード――それは、ゲームボーイ。『ポケットモンスター』が発売される前に一度死にかけたハードが、なぜ、よみがえることができたのか。そして、故人横井軍平氏最後の仕事である「ワンダースワン」のカラーバージョンが、『ファイナルファンタジー』のリメイク版とともに2000年末に発売される。さらに2001年の3月には携帯ゲーム機の大本命と噂される「ゲームボーイアドバンス」が発売される。携帯ゲーム機は、なぜ売れるのか？　このテーマを探ることで、現状のゲーム業界の問題を突く！

小特集

日本人の魂をゆさぶる武士となれ

掲載候補タイトル

立体忍者活劇　天誅 弐／剣豪／7BLADES(セブンブレイズ)

ゲームソフト批評

ケロケロキング、はじめの一歩、ダーククラウド、機動戦士ガンダム、バウンサー、ギルティギアX、カスタムロボV2、罪と罰、ファンタシースターオンライン、ほか

連載陣も絶好調!!

次号「隔月刊ゲーム批評3月号」は2000年2月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ゲーム批評 2001 1月号

ソフト批評スペシャル拡張版

Vol. 36

平成13年1月1日発行第8巻第1号通巻57号
発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
発行所：マイクロデザイン出版局
〒104-0041東京都中央区新富1-3-7
TEL03-3551-9563（編集）
FAX03-3551-1208

 Printed In Japan

定価：780円
本体743円

雑誌03679-1

T1103679010789

POST CARD

50円切手をお貼り下さい

1040041

東京都中央区新富1－3－7 ヨドコウビル1F

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.36アンケート係行

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。
つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）。
この本を購入した理由（○をつけて下さい） ・毎号買っている　・書店で見て　・ネットで見て　・その他（　　　　）
携帯ゲーム機を持っていますか?
なぜ携帯ゲーム機のソフトは売れると思いますか?
本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、
マイクロデザイン特製テレホンカードを差し上げます。